

CLUB
Nintendo
REPORTE ESPECIAL DEL
E3 2001
Conoce a:
Luigi's Mansion
Pikmin
Super Smash Bros. Melee
Metroid Prime
Ethernal Darkness
Star Fox Adventures
Tips de:
Banjo-Tooie
Castlevania®
Circle of the Moon™
The Legend of Zelda
POSTER
Oracle of Ages / Seasons
DISTRIBUIDORA BOLIVARIANA
Av. República de Panamá 3635 San Isidro
Telef. (511)441-2948 Fax: (511)442-9747
EDIC: 1007
0 37634 13138 1 08
P. RICO US. 2.00 · GUATEMALA Q/ 12.50 · EL SALVADOR US. 1.54 · NICARAGUA $C 22.00 · COSTA R. C/ 500.00 · HONDURAS L/ 23.00 · PANAMA B/ 2.00 · REP. DOM. Ds 27.00 · VENEZUELA BS 1,400.00 · COLOMBIA $ 4,200.00 · BOLIVIA BS 8.00 · ARGENTINA $ 4,00 · CHILE $1.500 · PERU Ns 8.00


SUPER
STREET FIGHTER II
TURBO REVIVAL
T. HAWK
CLUB
Nintendo



SUMARIO










Este es el rombo de junio



¿Quieres saber qué tal está el título más esperado de Game Boy Advance? Pues en estas páginas encontrarás un buen análisis de Castlevania: Circle of the Moon para el nuevo sistema portátil de Nintendo. Aquí tendrás que guiar a Nathan Graves en su camino a Castlevania y así derrotar al príncipe de la maldad, el terrible conde Drácula.



Pero si lo que te gusta es la velocidad, tienes que checar Advance GTA para Game Boy Advance. Este es uno de los pirmeros títulos de carreras que aparecieron para este sistema y déjanos decirte que no está nada mal. Aunque las fotos no dicen mucho de lo que en realidad es este juego gráficamente, te recomendamos que cheques su análisis.



Pero si todavía no puedes olvidarte de tu N64 debido a que estás atorado en algún lugar del gran juego de Rare, Banjo-Tooie, no te preocupes, ya que en este número comenzamos a darte algunos tips para que le saques todo el jugo a este juego. Por cierto, en el E3 Show pudimos ver el título Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge para GBA, así que la pareja dispareja va para largo.

ISSN 0188-7610

Año X #7 Julio 2001

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Ricardo Shahin
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Contreras Urruchúa
DIRECCION EDITORIAL
Gus Rodríguez
José Sierra
EDITOR ADJUNTO
Daniel Avilés
PRODUCCION
NTWK Creatividad y Diseño
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez
CORRECCION DE ESTILO
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION
Gerardo Torres "Arkham"
Eduardo Oviedo "Ewawo"
Javier Chávez "Conejo"
A.R. Panteón
Daniel Stephan "Cheché"
ASISTENTE DE INVESTIGACION
Ana L. Velázquez
AGENTES SECRETOS
Axy/Spot/Adeleine/Densho
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez

EDITORIAL TELEVISA
PRESIDENTE
Ramón Alberto Garza
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES
Raúl Braulio Martínez
VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES INTERNACIONALES
Eduardo Michelsen
DIRECTOR DE FINANZAS
Gerardo Mora Domínguez
DIRECTOR DE PRODUCCION
Juan Carlos Espinosa
DIRECTOR DE CIRCULACION INT
Anastacio Cisneros
DIRECTOR DE CIRCULACION INTERNACIONAL PR/USA
Armando Merino

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL
Roberto Sroka
GERENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL
José R. Villa

EDITORIAL TELEVISA COLOMBIA
GERENTE GENERAL Y REPRESENTANTE LEGAL
Constanza de Serna
GERENTE COMERCIAL
Johanna Price

Año 10 No. 7. Revista mensual, Julio 2001. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. Distribuidor Exclusivo de Nintendo en México y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. (DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

Reserva al uso exclusivo del título No. 702-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. CG. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4865, del 27 de marzo de 1992.

Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 0584-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

Editor Responsable: Irene Carol

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista **CLUB NINTENDO**. No. 10/7 (MR) 2001 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintendo64, Nintendo Entertainment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por **Editorial Televisa Colombia, S.A.** Calle 75 # 12-12 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Conmutador: 3492211, Suscripciones: 3492211 ext. 149 y 150. Fax 3492211 ext. 154. E-mail suscripciones: susctelevisa@colomsat.net.co, Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Colombia: Distribuidoras Unidas S.A. Santafé de Bogotá Colombia. **Venezuela:** Editorial Televisa Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. **Ecuador:** Editorial Televisa Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón. Colonia (parroquia) Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina, Tel.: (541) 342-8946/5178/8643 Telex: 17690. Ediva. Ar.

Gerente General: Gonzalo del Fa. Editor Responsable: Roxana Monello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704.564.

Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC. Av. Velez Sarfield 1950. (1258) Buenos Aires Argentina.

CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 366-7100. Gerente Editorial: Paula Escobar. Gerente Comercial: María Eugenia Goiri. Gerente de Administración y Representante Legal: Eduardo Aldea. Gerente de Finanzas: Robinson Castro. Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

PRINTED IN MEXICO

Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 10 #7
Certificado ante el Notario Público # 57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000

Editorial

El Nintendo GameCube ya es toda una realidad. En el pasado E3 que se llevó a cabo en Los Angeles, California, pudimos ver algo de lo que será este gran sistema. Los juegos que Nintendo mostró para su sistema son simplemente espectaculares, basta con ver la diversión multiplayer que ofrece Super Smash Bros. Melee, lo innovador de Pikmin, el gran trabajo gráfico de Luigi's Mansion y lo espectacular de Star Wars Rogue Squadron: Rogue Squadron 2, para darse cuenta de que el NGC será la mejor consola de entretenimiento en el mundo. Además, el resto de los licenciatarios también están trabajando en súper títulos, como Batman: Dark Tomorrow de Kemco, Turok Evolution de Acclaim o Resident Evil 0 de Capcom. Lo que sí es verdad es que en esta ocasión, los programadores no tendrán límites para programar y, en lugar de preocuparse por cómo vencer la barrera de la complejidad del sistema, sólo deberán encargarse de hacer un juego divertido y el sistema hará el resto.

Es extraño ver un "Now Loading" en un juego de Nintendo (en Super Smash Bros. Melee), pero es muy breve o en otros casos ni si quiera existe el tiempo de carga (en Luigi's Mansion), por lo que podemos decir que Nintendo tomó la decisión correcta al elegir el formato de mini DVD para sus juegos. Checa el reporte del E3 en estas páginas y sorpréndete.



DR. MARIO

Hola, señores de Club Nintendo. Me he permitido el escribirles, soy la mamá de un asiduo lector de ustedes, mi hijo es Eider Yoico Padilla Martínez. Les solicito que aclaren una duda que tenemos y es que cuando le compramos el sistema de N64, mi hijo guardó la caja y el otro día, haciendo talacha (limpieza), encontré la dichosa caja y cuando iba a tirarla, me fijé detenidamente y en los recuadros vienen escenas del juego de Mario Kart 64, en las cuales se ven trozos de pista, el jugador y en el recuadro de los ítems se puede ver una pluma y un a campana en otro recuadro. Como tenemos ese cartucho, nos entró la duda sobre si es posible obtener estos objetos. Por favor, aclaren estas dudas. Gracias a todo su equipo por su trabajo de investigación.

Eyra Martínez Rueda
Minatitlán, Veracruz

Hay ocasiones en que, por cuestiones de tiempo, los licenciatarios deben tener listos varios elementos para la distribución de su producto, como el instructivo o la caja, aún cuando el juego aún no se ha terminado de progamar o está en la fase final. Y, en casos extraordinarios, los programadores le hacen pequeños cambios al juego cuando la caja y el instructivo ya están listos y el reemplazo de todo esto sería muy costoso, así que el resultado es que en el instructivo o caja vienen fotos con escenas que el juego simplemente no tiene, como en el caso de Mario Kart 64 que mencionas y como muchos otros. Así que, los objetos que mencionas no los puedes obtener. Mil gracias por tu carta.

♦

Qué onda amigos de Club Nintendo: Antes que nada quisiera felicitarlos por el excelente trabajo que han hecho con respecto a cómo han mejorado la revista y todos los análisis, pues ahora están mucho más completos. Ahora, ¿no saben de algún juego de Pokémon o de Los Simpson para el GameCube? Pasando a otro asunto, acabo de hojear una revista de cine donde había un artículo donde hablaban de las películas a estrenarse basadas en videojuegos, como Final Fantasy, Resident Evil y Tomb Raider y, para mi enorme sorpresa, una película más de la lista era... ¡la de Zelda! Decía que iba a ser una película como la de Final Fantasy, o sea, generada con gráficos CGI pero no había más información, así que me gustaría saber lo que saben de esto. Y, por favor, ¿podrían dar más información del juego de Pokémon del Game Boy Advance? Y por último, ¿saben la fecha de salida en América y el precio que el GameCube tendrá? Me despido.

Paco "Zurfo" Ibarra M.
Cd. Juárez, Chihuahua

Muchas gracias por la felicitación. Tomando el tema de los juegos de GameCube que mencionas, no tenemos ninguna noticia acerca de algún juego de los Simpsons para este sistema, aunque ahora Activision, quien tiene la licencia de estos personajes, está desarrollando algunos juegos de esta familia amarilla para los sistemas de la nueva generación, así que tal vez tenga planes para el GameCube, pero nada oficial. Respecto a Pokémon, en la conferencia de prensa de Nintendo en el E3, se mencionó que sí se está considerando o, mejor dicho, es un hecho que habrá un Pokémon para el GameCube, pero que ahorita el equipo se encuentra trabajando arduamente en la versión de Pokémon para Game Boy Advance. Por ahí nos enteramos que en realidad aún no tienen alguna idea sólida del juego para GameCube, pero que definitivamente no repetirán la fórmula de Pokémon Stadium, ya que, hacer el juego de GBA para que después puedas pelear en 3D en el GC, aunque es buena idea, sería lo mismo que en otras ocasiones y Nintendo en esta ocasión quiere aprovechar toda la tecnología que actualmente tienen a la mano para hacer de la interacción de estos dos juegos (el de GBA y el de GC) algo totalmente nuevo y sorprendente. De hecho, al preguntarle a la gente de Nintendo del por qué si en el Space World del año pasado mostraron algo de Pokémon para GC y en este E3 ni se mencionó, nos contestaron que en este show quisieron enfocarse a los juegos que estarán disponibles este año y a principios del otro... eso significa que Pokémon para GC va para largo, pero estamos seguros que será un gran juego. Respecto a lo de la película de Zelda, déjanos decirte que se trata de un simple rumor. Cuando salieron los nuevos juegos de Zelda para GBC en Japón, se transmitió un comer-

cial promocionándolos, donde salían unas imágenes de Link niño generadas con tecnología CGI. Tal vez eso disparó el rumor, sobre todo por la gran cantidad de películas de videojuegos que están por estrenarse (decimos "gran" porque antes era muy raro que se hicieran). Tampoco tenemos mucha información de Pokémon de Game Boy Advance y sólo sabemos que se encuentra en desarrollo. Para concluir esta serie de respuestas ráfaga, te podemos decir con gusto que el precio del GameCube ya es oficial y lo podrás comprar a partir del 5 de Noviembre a un precio sugerido de... ¡199 dólares! Algo así como $2000 pesos mexicanos con el tipo de cambio actual. Y los juegos costarán al rededor de US$45.00. Es la consola más barata de la nueva generación.

♦

Amigos de Club Nintendo. Quisiera saber si existe un cartucho de patinetas para el N64 y si lo hay qué titulo es el mejor.

Aldo Iván Vargas M.
Tepeji del Río, Hidalgo

Pues hasta el momento, sólo los juegos de Tony Hawk Pro Skater son los disponibles de patinetas para el Nintendo 64. Y el mejor es Tony Hawk Pro Skater 2, título que está a unos días de salir a la venta.



Tony Hawk Pro Skater 2 / N64

Tony Hawk Pro Skater 2 de Activision está por salir para el N64.

♦

Hola carnales, quiero hacerles algunas preguntas. ¿Las cajas de los juegos del GameCube serán como las de los DVD? ¿A qué equipo de fútbol le van? ¿El que escribe la sección Super Wario es el Conejo? Bueno, eso es todo. Gracias y adiós.

José Luis Ruvalcaba Mendoza
Torreón, Coahuila

En el show pudimos ver algunas muestras de las cajas donde vendrán los juegos para el GC y sí, son muy parecidas a las cajas de una película de DVD. Nuestros gustos en cuanto a soccer nacional varían mucho: Toño, nuestro diseñador estrella, es fan apasionado de las águilas del América, Frank, Anita y Arkham son fans devotos de las chivas rayadas del Guadalajara, Gus... él sí le va, le va al Toluca y Densho, Ewawo, Spot y Cheché le van a los pumas. El Conejo no tiene ningún equipo en particular y definitivamente él no escribe la sección de Super Wario... de hecho es el mismo Wario el autor de todas esas tonterías.

♦

¡Hola cuates de Club Nintendo! ¿Cómo les va? Les tengo un "comentarioquejaduda". Siempre hacen especiales de Pokémon, ¿por qué no hacen un especial de Zelda? Algo así como una enciclopedia de Zelda, con personajes y acertijos opcionales.

Sorell González Martínez
México, D.F.

Mmmh... es buena idea. La estamos tomando en cuenta y tal vez el año siguiente podamos darte una grata sorpresa.

♦

Amigos de Club Nintendo. Veo que todavía se sigue discutiendo el tema sobre el daño que pueden causar los videojuegos en las personas; quiero compartir mi experiencia con todos ustedes. Yo he jugado videojuegos desde mi niñez, nunca tuve ningún problema físico, social o mental. Hoy, a mis 31 años, sigo jugando y eso significa que nunca se afectó ni mi desarrollo ni mis estudios. Soy un profesional y padre de dos hijos. De hecho, mi hijo comenzó a jugar muy pequeño y ya tiene cinco años, sabe contar e incluso realiza operaciones básicas de suma y resta y también sabe leer. Por lo tanto no creo que jugar sea dañino, claro, si no se abusa de ellos. Bueno, por el momento es todo lo que quería comentarles. Gracias.

Abel Lara Fuentes
Arteaga, Michoacán

Muchas gracias por el comentario. Estamos totalmente de acuerdo contigo. Hay que recordar que los videojuegos, así como cualquier hobbie, son sólo para entretener y no hay que abusar.

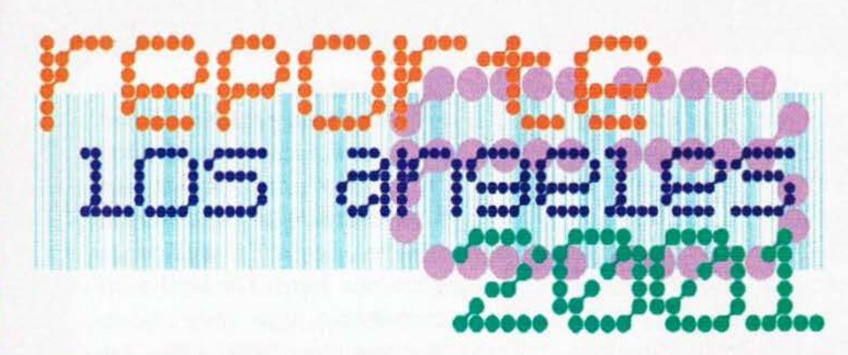
♦

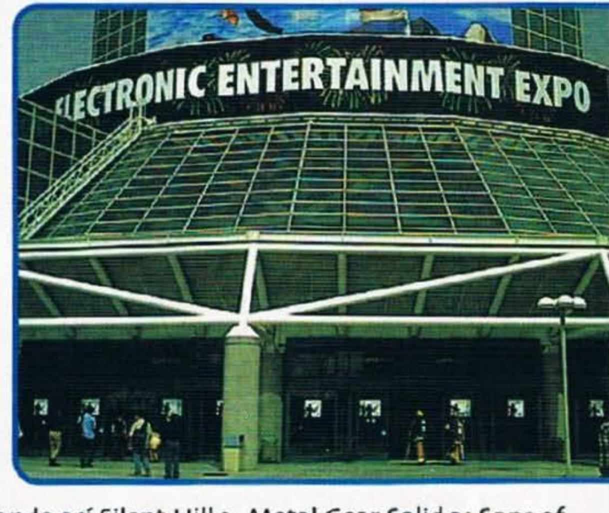
¿Qué opinas del GameCube? ¿Te gustaron los juegos que se presentaron en el E3 para este sistema? ¿Cuál llamó más tu atención? ¿Qué opinas de Pikmin, Metroid Prime, Super Smash Bros Melee, Luigi's Mansion y Eternal Darkness? ¿Qué te gustaría ver para este sistema? ¿A qué equipo de soccer le vas? ¿Cómo vives tu pasión? Háznoslo saber escribiéndonos una carta con un dibujito para la sección de Galerie D'Adeleine a:

Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P. 06600 México, D.F.

O si lo prefieres, envíanos un e-mail a:
clubnin@nintendo.com.mx

No dejes de visitar:
www.nintendo.com.mx





Como cada año, toda la gente relacionada con la gran industria de los videojuegos, desde programadores y diseñadores hasta prensa especializada, nos dimos cita en la Electronic Entertainment Expo, o sea, el E3, que se llevó a cabo los días 17, 18 y 19 de Mayo en el Convention Center de Los Angeles, California. A diferencia de los E3 de años anteriores, éste fue el que, a nuestro parecer, ha creado más espectativas y ha sido el más esperado y había muchos factores que harían, o mejor dicho, que hicieron que este E3 fuera muy especial. Para empezar, Sega, uno de los gigantes de la industria, por primera vez se presentaría sólo como licenciatario, retirándose así del negocio de los sistemas caseros. Microsoft, el nuevo de la industria, mostraría ya más en forma su sistema X-Box. Licenciatarios como Capcom y Konami sacarían sus mejores cartas para el Play Station 2, mostrando así Silent Hill 2, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty y Devil May Cry. Todo esto estuvo muy bien, pero en realidad todos íbamos por un sólo motivo: el Nintendo GameCube. Siendo objetivos, esta fue la consola que más expectativa ha causado y por fin pudimos verla en acción. Y lo mejor de todo es que vienen muchos y muy buenos títulos en camino. Y ni qué decir del Game Boy Advance... Este año todas las miradas apuntaron a Nintendo. ¿Estás listo para conocer el futuro?

THE Nintendo DIFFERENCE

En este E3, como cada año, Nintendo presentó todos sus nuevos productos con una campaña de publicidad especial, utilizando también un "slogan" para causar más impacto. Si recuerdas, el del año pasado fue "Funtastique". El de este año fue "The Nintendo Difference", o sea, "La diferencia de Nintendo". ¿Qué significa esto? Bueno, la llamada "guerra de consolas", para muchos, está por comenzar y este E3 serviría como escenario para presentar a los contendientes de esta batalla: Sony, Microsoft y Nintendo. El objetivo de Nintendo este año fue dar razones y argumentos del por qué saldrá con todo el éxito de esta nueva guerra. Así pues, Nintendo mostró con hechos cuán diferente es del resto de las compañías y del por qué seguramente vas a preferir el Nintendo GameCube y el Game Boy Advance.

EN LA CONFERENCIA DE PRENSA

Ya es toda una tradición la conferencia de prensa que Nintendo siempre da un día antes de que comience el Show en Los Angeles Convention Center. Y, como siempre, esta conferencia se llevó a cabo en el hotel Reagal Biltmore (famoso porque, además de que es uno de los hoteles más lujosos de Los Angeles, ahí se han filmado películas como True Lies y Species). Pero a diferencia de los últimos años, donde el lugar era no muy grande y no asistían más de 200 personas, en esta ocasión fue de una talla mayor. Ahora se realizó en un lugar mucho más grande dentro del mismo hotel y asistieron al rededor de 500 personas, si no es que más. ¡Toda la prensa y todo el mundo estaba ahí! Fue algo pocas veces visto. La cita fue a las 10:00 AM y desde las 9:00 ya estaba a reventar el lugar (1). Como siempre, el equipo de Club Nintendo entero demostramos de nueva cuenta que de niños siempre perdimos en el juego de las sillas... y no alcanzamos lugar... ¡Es que no nos pusieron música! En fin. Desde la entrada, podía verse el letrero "The Nintendo Difference", en los extremos del escenario los íconos del Game Boy Advance y del Nintendo GameCube, al igual que el logo del nuevo sistema. Y en el centro, nada más ni nada menos que el GameCube... (2). La tensión ya era demasiada y, en el momento en el que se apagó la luz, todos... callados y sentados. La bienvenida, como siempre, la dio calurosamente Peter Main, agradeciendo la asistencia de todos y prometiendo sorprendernos esa mañana (3). Después tomó la palabra Satoru Iwata, este hombre que, después de estar en Hal Laboratories, ahora tiene un puesto muy importante en Nintendo, aunque también es el "vocero" de Nintendo Co. Ltd., como trabajo extra; de hecho, se corre el rumor de que él podría ser el sucesor de Hiroshi Yamauchi. El señor Iwata comenzó a explicar las diferencias de que tiene Nintendo respecto a sus competidores. Para empezar, mencionó atinadamente las tendencias actuales de la industria

de los videojuegos, tales como el enfocarse en los gráficos, hacer demasiadas secuelas y el que los juegos sean multiplataformas, es decir, que un mismo juego tiene versiones idénticas para diferentes sistemas. Indicó que, debido a esto, los videojugadores tienen desconfianza hacia la industria y se aburren rápidamente con los juegos. También hizo un comentario que nos pareció bastante acertado. Refiriéndose un poco a la tendencia multiplataforma, el señor Iwata mencionó que al paso que va la industria y debido a estas tendencias, las consolas caseras se están convirtiendo en algo muy parecido a una videocasetera, ya que en ella puedes jugar lo mismo sin importar la marca y que, muy pronto, la decisión de la compra de una consola sólo sería por el precio y no por sus características. Por ello, en palabras del señor Iwata, Nintendo ha decidido no seguir esas tendencias y proponer, mostrando así la diferencia de Nintendo en cuatro sencillos puntos. En primera instancia, mencionó la Innovación, punto importante en Nintendo, ya que con la innovación pueden crear juegos frescos, sorpresivos y sobre todo divertidos y disfrutables y títulos sin precedentes. En segundo lugar mencionó la Calidad. Un juego sin calidad no es divertido. Nintendo tiene esa calidad, gracias a que cuenta con los mejores equipos de desarrollo del mundo, tales como Silicon Kinghts, Rare, Left Field y Retro Studios en Canadá, Inglaterra y Estados Unidos, respectivamente, y a Creatures, Game Freak, Camelot e Intelligent Systems en Japón. El tercer punto se enfocó en los Personajes exclusivos de Nintendo y a sus respectivas franquicias, como Star Fox, Super Mario, Metroid, Zelda, Kirby, Donkey Kong y Pokémon, entre otros. Enfatizó en que utilizando a estos personajes, Nintendo ha creado los mejores videojuegos del mundo y que la tradición continuará. Por último, mencionó la Herencia que tiene Nintendo. Esta es una compañía de historia y tradición, que, bien que mal, más de 100 años la respaldan en el negocio del entretenimiento y fue pionera del entretenimiento electrónico. Y no ha sido cualquier compañía, ya que Nintendo siempre a marcado nuevos parámetros y como ejemplo se mencionó el talento de Shigeru Miyamoto, cuando, al mostrar Super Mario 64, mostró también la forma en la que serían los juegos en 3D en el futuro. "Esta es la diferencia de Nintendo", agregó Satoru Iwata, y concluyó: "Nosotros sólo somos una compañía de entretenimiento, pero estamos en camino a convertirnos en la mejor compañía de entretenimiento sobre la tierra". Después de la gran intervención del señor Iwata, hubo un pequeño silencio... el silencio previo que siempre se hace antes de que se presente a... ¡Shigueru Miyamoto! El genio entró muy orgulloso, con los brazos en alto, con un Nintendo GameCube en una mano y el control en la otra (4). Una vez que la ovación cesó, comenzó con un poco de humor. "Este es el nuevo bebé de Nintendo (señalando al GameCube). Como todos los bebés, éste también es pequeño, pero también hace mucho ruido". Antes de comenzar a explicar ciertas cuestiones técnicas del sistema, el señor Miyamoto nos invitó a que viéramos el primer juego elegido para mostrar el poder del Nintendo GameCube... ¿Cuál? Las luces se apagaron y, en las pantallas laterales, comenzaron a aparecer, en un colage de imágenes, varios personajes de Nintendo, como Samus, Bowser, Mario, Link, Sheik, Kirby, Peach, Yoshi, Pikachu,

Aquí está Don Peter (Main, para que no suene a bebida), dándonos la bienvenida.

La genialidad de Shigeru Miyamoto se hizo presente.

El lugar de la conferencia estaba a reventar.

Este es el nuevo "bebé" de Nintendo...

Shigeru haciéndose bolas con los controles... (no se rían, que esto es serio).

Fox McCloud, Donkey Kong, Captain Falcon, Ness y dos viejos, pero inolvidables personajes, los Ice Climber. Las imágenes fueron simplemente sorprendentes. ¿El nombre del juego? ¡Claro! La secuela de Super Smash Bros. para el GameCube, de nombre Super Smash Bros. Melee. Una vez terminado el video y los merecidísimos aplausos, Shigeru Miyamoto mostro ahí mismo (o sea, no era video), el juego de Luigi's Mansion, el siguiente de la serie de Super Mario. Mientras otra persona jugaba, él iba explicando la función del nuevo control y la utilidad de los botones en ese juego (más detalles adelante) (5). Al terminar la explicación, Shigueru se retiró prometiéndonos mostrar ahora sí la verdadera función que tendrá la compatibilidad del Game Boy Advance con el GameCube en el Space World 2001 que se celebrará en Makuhari, Japón, el 24, 25 y 26 de Agosto.Satoru Iwata retomó la palabra y, entre otras cosas mencionó y mostró la imagen del GameCube de Panasonic, un sistema que hasta ahora sólo ha sido confirmado para el mercado japonés, y que es un GameCube que podrá leer CDs de música y DVDs, además de los juegos, obviamente. Después se mostró un video con imágenes mezcladas de los primeros juegos que Nintendo planea lanzar para el Nintendo GameCube. Los que hicieron que todos gritáramos hasta quedar roncos fueron Eternal Darkness, Star Fox Adventures: Dinosaur Planet (sentimientos encontrados) y... Metroid Prime (sin palabras). Shigeru Miyamoto regresó al escenario para mostrar el secreto de Nintendo y el siguiente juego de este gran genio de la industria. Pikmin fue la sorpresa ese día. ¿Qué es Pikmin? Ya hablaremos de él más adelante, ahora sólo podemos decirte que fue muy bien recibido entre los asistentes y que es un juego de estrategia algo extraño. Por último, el broche de oro que cerró el evento fue la fecha de salida del Nintendo GameCube: 14 de Septiembre en Japón, 5 de Noviembre en América y 2002 en Europa (seguido de varias carcajadas y "leros leros"). Y así concluyó la conferencia de prensa. La más impresionante que ha ofrecido Nintendo desde 1996.

LA EXPO DE ENTRETENIMIENTO ELECTRONICO... LO MEJOR



¿Qué sería un E3 sin edecanes guapas y pocos regalos? Bueno, pues la respuesta la supimos este año, ya que, como muchas de las compañías no tuvieron presupuesto, el excentrisismo estuvo ausente en esta ocasión y todas las compañías enfocaron sus esfuerzos en mostrarnos lo mejor de su tecnología para los siguientes meses. Y, sin nada que distrajera nuestra atención, pudimos disfrutar enteramente de las estrellas del evento: Los videojuegos (y, contestando la pregunta del principio... sólo podemos decir: "Midway, depositamos nuestras esperanzas en ti para el próximo año"). Y para no perder la tradición, comencemos con Nintendo.

NINTENDO

¿Qué podemos decir respecto a Nintendo? Durante y después del evento, la gran mayoría de la gente dijo que Nintendo había arrasado con todo y que el E3 de este año fue de ellos. A nosotros no nos gustaría decirlo así. Preferimos decirte que, el último día del evento, a las 3:55 se aunció que faltaban cinco minutos para cerrar el centro de convenciones. A las 3:57 todos los stands estaban vacíos y a las 4:02 PM, el lugar de Nintendo seguía A-TAS-CA-DO de gente. Y así estuvo los tres días. ¿Por qué? El Nintendo GameCube y el Game Boy Advance son simplemente extraordinarios.

NINTENDO GAME CUBE

Por fin, el sucesor del Nintendo 64 y digno representante de Nintendo para la nueva generación de videojuegos estuvo en acción. El Nintendo GameCube fue presentado como la única nueva consola de videojuegos enteramente dedicada a este entretenimiento y, en palabras de sus creadores, en ella se podrán jugar los mejores videojuegos del mundo. Al estar enfocado en sólo una cosa, es decir, en los videojuegos, el Nintendo GameCube no sólo ofrece lo mejor a los videojugadores, sino también a los programadores, debido a que es una máquina diseñada para ofrecer el ambiente más rápido y fácil para desarrollar juegos. El Nintendo GameCube podría considerarse como el más flexible para adaptarse a las necesidades futuras. Oficialmente, el Nintendo GameCube aparecerá en el mercado el 14 de Septiembre de este año en Japón y el 5 de Noviembre de este año también en América (en Europa hasta el 2002... ya, no se rían). Estas fechas son definitivas y dudamos mucho que varíen. Nintendo está enfatizando

mucho en que el Nintendo GameCube tendrá el mejor éxito debido a sus juegos, insistiendo en que en este aspecto, el NGC tiene la ventaja, ya que este sistema está desarrollado para complacer a los programadores. En otras palabras, Nintendo comenzó preguntándoles a los desarrolladores qué les permitiría darle a los videojugadores grandes y nuevos tipos de juegos... y los ingenieros construyeron el sistema para cubrir por completo estas metas. Así pues, la arquitectura del NGC permite a los programadores mejorar los resultados de su trabajo en un tiempo menor que cualquier otro tipo de formato. El NGC contará, por supuesto, con varios periféricos que, aunque no serán necesarios para jugar, servirán para sacarle el mayor provecho a la consola. Para empezar, tenemos la imprescindible Memory Card, que contiene 4 megabits de memoria Flash. Esta tarjeta será super necesaria para guardar los avances de tus juegos. El adaptador para la SD-Memory card también es un accesorio que puede prestarse para más que guardar sólo datos, ya que su capacidad de memoria es mucho mayor. También contará con el control inalámbrico, llamado Wireless Wavebird Controller. Este control tendrá un alcance aproximado de 10m y la precisión de la señal conservará la misma calidad dentro de ese mismo rango sin importar cuanto saltes y patalées, ya que usa un sistema de transmisión de tipo RF, en lugar de infrarrojo. También podrás conseguir un módem de 56Kbps, V.90 para los juegos en línea y más adelante una tarjeta Broadband, además de un cable de video digital para una imágen de calidad impresionante. En fin, ya hemos hablado mucho de las características físicas y tecnológicas de este nuevo sistema, pero, como en todo en este negocio, las imágenes y, en este caso, los juegos, hablarán por el sistema. Por cierto, en esta ocasión, por cuestiones de espacio, no pudimos incluir los juegos que Nintendo mostró para el GBA, pero lo haremos el próximo número.

Hasta donde se ha dicho, una de las funciones de la compatibilidad con entre estos dos sistemas, será la posibilidad de que, en ciertos juegos, podrás usar el Game Boy Advance como control de GC..

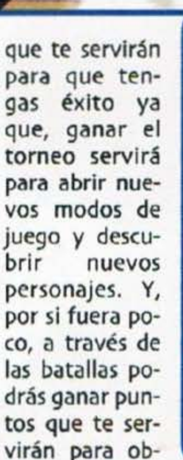
El tamaño de este mini DVD permite que sean prácticamente "incopiables".



El control cuenta con los botones A, B, Y, X y Start. Los botones de la unidad C se convirtieron en un control análogo. Cuenta con otro control análogo y con uno digital. Los botones L y R están en los extremos superiores y, un poco más abajo del R se encuentra el botón Z.

La primera sorpresa del show fue Super Smash Bros. Melee. Aunque ya de algo nos habíamos enterado antes de viajar al E3, en realidad no esperábamos ver lo que vimos. Super Smash Bros. Melee (SBMelee) es la "secuela", o, mejor dicho, es una nueva versión del Super Smash Bros. de N64 que tanto éxito tuvo. Y, como buena secuela, es muy similar al título de 64 bits, ya que básicamente se trata de un juego de peleas donde podrán participar cuatro jugadores al mismo tiempo. En la versión jugable del show, Nintendo no quiso echar a perder muchas de las sorpresas del juego y sólo estaban elegibles unos cuantos personajes y, de hecho, eran casi los mismos que la versión de N64, por lo que podías utilizar a Mario, Ness, Yoshi, Donkey Kong, Samus, Fox McCloud, Captain Falcon, Pikachu y Link (nada más les faltó Kirby, Luigi y Jigglypuff), además de un nuevo personaje: ¡Bowser! Pero, por medio del video sabemos que también podrás usar a Peach, a Sheik y a unos simpáticos personajes que no aparecían desde los tiempos del NES y que aquí hacen su reaparición: los Ice Climber. Con lo que pudimos jugar, nos dimos cuenta de que la movilidad mejoró bastante, aunque los movimientos de los personajes, refiriéndonos a los básicos, no cambiaron mucho, es decir, podrás hacer saltos dobles y hacer un poder al final para dar un tercer impulso y regresar a la plataforma. Lo sencillo del juego sigue presente y aquí cuentas también con sólo dos ataques, el normal y el especial, aunque puedes variarlos haciendo combinaciones de Stick con los botones. El objetivo también es el mismo y lo que deberás hacer es permanecer en la plataforma y hacer lo posible por sacar al resto de tus oponenetes. De nuevo sigues sin contar con energía y, en realidad lo que te hará salir de la plataforma será tu nivel de porcentaje de golpes recibidos; una vez que tengas más del 100% de daño, de un golpe fácilmente te harán volar alto para que no puedas regresar y así pierdas una vida. Como puedes darte cuenta, SBMelee es muy parecido a su predecesor en casi todos los aspectos, pero, obviamente este título tiene muchas mejorías, sin mencionar más modos de juego y opciones. Entre las cosas nuevas que pudimos ver, están los poderes nuevos de los personajes viejos, así, por ejemplo, Mario tiene un poder donde saca la capa amarilla de Super Mario World para regresar los ataques de energía, el láser de Samus tiene muchas variaciones y Link cuenta con un agarre más agresivo y también puede usar su arco y flechas. Bowser, nuevo personaje, también tiene una fuerza increíble, superior a la de Donkey Kong, por lo que será de los peleadores difíciles de vencer. Otra cosa de la que nos pudimos percatar es que ahora los personajes pueden hacer combos y no sólo ataques sencillos. Pasemos a las opciones y modos de juego, en donde sí varia la cosa. Para empezar, cuentas con nuevas y viejas reglas de pelea. Aún cuentas con los modos Stock (donde gana quien quede sobre la plataforma) y el de Time (el que haga más K.O.'s dentro del tiempo límite, gana). Pero hay dos nuevas reglas: el de Coin, donde deberás recolectar el máximo número de monedas posible para ganar; y el de Decision, donde ganará quien haga más puntos, y estos, a su vez, dependerán de la combinación de golpes y combos que uses en la batalla. Los modos de juego nuevos son bastante atractivos. Podrás pelear contra tus amigos en el modo V.S. o, si juegas solo, tienes un nuevo modo de juego, que es como de acción/aventura de lado. Y, el modo principal de juego es el de Training, de cierta forma, pues, al entrar a esta opción, deberás poner en práctica tu habilidad de pelea para que así puedas calificar a un torneo donde deberás enfrentar a 64 peleadores... ¡Al mismo tiempo! Además de estas innovaciones, también contarás con alrededor de 30 nuevos ítems durante la batalla,







que te servirán para que tengas éxito ya que, ganar el torneo servirá para abrir nuevos modos de juego y descubrir nuevos personajes. Y, por si fuera poco, a través de las batallas podrás ganar puntos que te servirán para obtener unas tarjetas tipo Trading Card de un montón de los personajes clásicos de Nintendo, como el Andross de Star Fox de SNES, Misty de Pokémon y más (podrás hacer algo así como un Pokédex de Pokémon Stadium, pero de los personajes de Nintendo). Se supone que el tener todas estas tarjetas, que, por cierto, traen la imagen en 3D del personaje en cuestión, incluyen sus datos técnicos, significará que eres el "papas fritas" de este juego. Hablando de SSBMelee en cuestión gráfica, no podemos describirlo, pero por eso incluímos estas imágenes, que hablan por sí solas. Como puedes darte cuenta, el juego está lleno de detalles. Uno que nos llamó la atención es el overall de Mario, que ya no es azul parejo, sino que ya tiene una textura muy parecida a la mezclilla y hasta se pueden apreciar las costuras. Imágenes difíciles de crear como el fuego y el agua, aquí se ven como algo muy natural y eso habla maravillas del poder del procesador gráfico del GameCube. Algo también sorprendente del juego son los escenarios, ya que ahora son

más interactivos y están llenos de detalles gráficos. Hablaremos sólo de tres, para nuestro gusto, los más impresionantes. El stage de Donkey Kong es como una selva, donde de fondo hay una cascada (ya te imaginarás cómo se ve esto en movimiento), en el centro una como casita y a los lados unas plataformas, todas ellas muy pequeñas; este stage es muy difícil ya que si no estás en la plataforma del centro, será muy difícil que puedas regresar y las batallas en las plataformas de los lados son más complicadas debido a su tamaño. Otro stage que gustó mucho fue el de F-Zero. Aquí peleas en una plataforma central, sobre una pista de Mute City. La pelea empieza tranquila, pero de pronto comienza a moverse al mismo tiempo que comienza una carrera en la pista, por lo que, la plataforma, al ir en movimiento a la misma velocidad que los autos, causa un efecto visual extraordinario, el cual, desafortunadamente no podrás contemplar porque deberás estar peleando para que no te tiren de la plataforma, pues si lo hacen, te atropellan y perderás energía. Y, por último, otro stage que nos encantó fue el de Pokémon Stadium; aquí pelearás en el centro del estadio, en una plataforma de gran altura, donde se supone que pelean los Pokémon. De fondo hay una pantalla que en cierto momento de la pelea se enciende para que los espectadores que nada más pudieron pagar los palomares, puedan disfrutar del combate, pues ahí se verá en macro lo que está ocurriendo en la plataforma. Esto ya se había visto en muchos juegos, pero lo bueno aquí es que en realidad la cámara sólo seguirá al que vaya ganando la pelea y le tomará distintos ángulos. Esto en movimiento no tiene comparación. Otro detalle que nos gustó es que ahora la variedad de Pokémon que salen de las Pokéballs es indescriptible, por lo que podrás ver a Pokémon como Charizard, Lugia, Entei y más, pero ¡se ven mucho mejor que en Pokémon Stadium! Podríamos hablar mucho más de este juego, pero gran parte de lo que nos falta por decir está en el aspecto gráfico y de diversión, que por cierto, fue de los más entretenidos del show. En números posteriores hablaremos de este gran título, pero por el momento, sólo debes saber que aparecerá el 5 de Noviembre en América, junto con el GameCube. Un título que no debe ausentarse de tu colección.

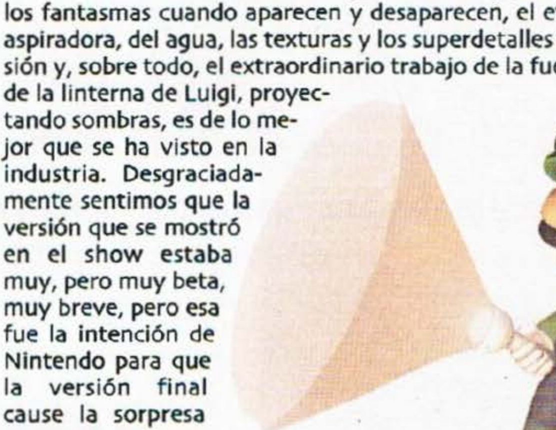
Nintendo GameCube

Luigi's Mansion

Nintendo
Noviembre 2001

Si recuerdas, en el Space World del año pasado, las imágenes que más sorprendieron fueron unas donde aparecía Luigi rodeado de fantasmas en una mansión embrujada. Pues bien, el misterio ya quedó aclarado y esas imágenes pertenen al nuevo título de la serie de Super Mario, llamado Luigi's Mansion. La historia comienza en una obsura y tormentosa noche, cuando Luigi se aventura a investigar una misteriosa mansión que acaba de heredar. En lugar de encontrar calma y tranquilidad, se da cuenta de que esta mansión está plagada de espíritus chocarreros. Así, nuestro héroe debe arriesgar su buena salud mental, caminando por incontables pasillos llenos de fantasmas y deberá desaparecer a estos molestos inquilinos con la ayuda de una aspiradora especial. Con la ayuda de un nuevo personaje, un doctor medio loco, Luigi debe capturar a estos fantasmas y transformarlos en pinturas. A lo largo del juego podrás ver cómo Luigi se muere de miedo cada vez que se encuentra con uno de estos fantasmas. Este juego es de acción aventura y tiene el mérito de ser el primero que protagoniza Luigi, el hermano menor de Mario (y así complacer a la gran cantidad de fans de este personaje). Emitir nuestro juicio acerca de qué nos pareció este juego, sería un poco difícil, ya que en realidad es un título sin precedentes y nunca habíamos visto algo similar. Lo jugamos bastante y te diremos más o menos de qué se trata. Aquí controlas a Luigi, quien tendrá varias habilidades. Sus armas principales son: la aspiradora, con la que absorberá a los fantasmas; y una linterna, que servirá, entre otras cosas, para alumbrar a los fantasmas y así paralizarlos unos segundos para después absorberlos. Al absorber a un fantasma, obtendrás monedas para un fin aún desconocido. Luigi también podrá arrojar agua con la aspiradora, pero no le encontramos utilidad a esta opción; de hecho, por ahí nos enteramos de que no sólo podrá arrojar agua y aspirar, sino que, conforme avances en el juego, obtendrá más habilidades con su aspiradora multiusos. Mover a Luigi no es nada difícil. Para empezar, usarás los dos sticks. Con el Stick principal moverás a Luigi pero sobre su eje, es decir, sólo sirve para dar la dirección de hacia dónde quieres que Luigi vea o avance. Y con el Stick de la unidad C, caminarás hacia la izquierda, derecha, arriba o abajo. Podrás moverte libremente por la mansión, por lo que definir la perspectiva de este juego se vuelve difícil, ya que cambia dependiendo del cuarto al que entres. Otro objeto que le será util a Luigi es su Game Boy Color, ya que, al usarlo, podrá hablar con el profesor, checar ciertos Status y ver el mapa. A veces, al entrar a un cuarto, la cámara se pone fija y aparecerán varios fantasmas; al atraparlos a todos, aparecerá un cofre donde a veces encontrarás monedas y otras encontrarás una llave para abrir nuevas puertas y así completar tus objetivos. En cuestión de juego, lo que se mostró en el show y lo que pudimos jugar, aparentemente es muy simple, pero según nuestras fuentes de NOA, en realidad esa era la intención, ya que este juego es mucho muy diferente en su versión final. De hecho, algo que nos sorprendió fue que nos dijeron que lo que se podía jugar era el equivalente a mostrar sólo el jardín delantero de Super Mario 64. Pero eso sí, lo que jugamos nos dejó satisfechos, ya que es un título muy entretenido y con mucho humor. Algo a lo que seguramente le podrás sacar mucho jugo es al uso de reloj que, aunque no pudimos saber cómo este factor alteraba el juego, es un hecho que será un punto crucial para poder terminar el juego. Y, cambiando al aspecto gráfico, no podemos decir mas que éste fue el juego con las mejores gráficas del GameCube. Los gestos de Luigi, los efectos de los fantasmas cuando aparecen y desaparecen, el efecto de la aspiradora, del agua, las texturas y los superdetalles de la mansión y, sobre todo, el extraordinario trabajo de la fuente de luz de la linterna de Luigi, proyectando sombras, es de lo mejor que se ha visto en la industria. Desgraciadamente sentimos que la versión que se mostró en el show estaba muy, pero muy beta, muy breve, pero esa fue la intención de Nintendo para que la versión final cause la sorpresa que se espera.





Nintendo GameCube

Pikmin

Nintendo
Diciembre 2001

Todos sabemos que el genio Shigeru Miyamoto, después de The Legend of Zelda: Ocarina of Time, se puso a trabajar en el hardware y el control del GameCube, pero... ¿En qué juego estuvo trabajando? La respuesta es Pikmin. Pikmin se sale del estándar al que nos tenía acostumbrados Miyamoto, pero, eso es lo que hace a este juego más interesante. Para empezar, Pikmin es un juego de estrategia... sí, así nada más. Después de que este título fue presentado en la conferencia de prensa, la mayoría comenzó a comparar a Pikmin con Lemmings. Pero al jugarlo, notamos una rara mezcla de ese clásico de estrategia con Starcraft. El penúltimo veredícto fue que el nuevo título de Miyamoto no tenía absolutamente nada qué ver con Lemmings y era muy similar a Starcraft, pero más sencillo. Al jugarlo por más de dos horas, llegamos a la conclusión de que tal vez tenga la esencia de Starcraft debido al género, pero tampoco tiene nada qué ver y en realidad Pikmin es algo que, de nueva

cuenta, nunca habíamos jugado. A grandes rasgos, Pikmin es un juego donde deberás controlar a un montón de plantitas para que hagan cosas... espera, ahorita lo detallamos mejor. En Pikmin, tomarás el rol de un intrépido astronauta quien se estrella en un planeta extraño después de que un cometa golpeó su nave espacial. Este astronauta debe recolectar las partes extraviadas de su nave, mismas que se esparcieron por todo el planeta. Y, para que no le vaya a pasar por causa de la atmósfera, la cual probablemente sea venenosa, tendrá su casco espacial todo el tiempo. Afortunadamente, este astronauta, para concluir su objetivo, podrá obtener la ayuda de los Pikmin, pequeñas criaturas nativas con forma de plantitas, que hacen más de lo que aparentan. Aquí podrás organizar a los Pikmin individualmente, en grupos o incluso podrás controlar a más de 100 al mismo tiempo. Y te estarás preguntando... ¿cómo se juega? Pues en realidad suena complicado, pero es lo más sencillo del mundo. Te vamos a explicar tal como nosotros lo comenzamos a jugar. De repente, aparece tu personaje, el Spaceman (astronauta) en una especie de jardín; a lo lejos puedes ver una pequeña nave sostenida con un tripié; debajo de la nave hay una hojita sembrada en el suelo y en el centro del jardín hay una como pastilla con un "1" en su superficie. Lo que tienes que hacer es sacar la hojita y así obtendrás a un Pikmin. Si presionas el botón A, el Spaceman hará sonar un silbato y su sonido se representará gráficamente con un círculo luminoso. Entre más tiempo dejes presionado el botón, más grande harás el círculo. Si el Pikmin está dentro del círculo, te seguirá. Ya que te está siguiendo el Pikmin, te debes acercar a la pastilla y arrojar al Pikmin con el botón B. Automáticamente el Pikmin, si cae cerca o en la pastilla, comenzará a arrastrarla hasta la navecita, que en realidad es una de tus bases. Cuando el Pikmin haya dejado la pastilla en la base, será absorbida y aparecerán dos hojitas más sembradas en el suelo. Al despertarlas, obtendrás a dos Pikmin y, sumados al que ya tenías, tendrás tres. Si exploras un poco más, te encontrarás con una pastilla que tiene el número "5" dibujado. Si arrojas a los tres Pikmin que tienes, por más que lo intenten, no podrán arrastrar la pastilla. Entonces, el "1" significaba que necesitabas un Pikmin para moverla y el "5" significa que necesitas de cinco Pikmins para el trabajo. Si exploras un poco más, encontrarás otra base con más Pikmins para ser despertados. Así, al juntar cinco Pikmins, podrás mover la pastilla y, como ésta es de un valor mayor, al dejarla en la base, no aparecerán dos Pikmins, sino seis, por ejemplo, entonces ya tendrás al rededor de 11 ó 12 Pikmins. Así es la forma de juntar a los Pikmins. Ahora... ¿Esto para qué sirve? Bueno, una vez que ya obtuviste a todos los Pikmins que pudiste, te darás cuenta que hay una gran pared que requiere de muchos Pikmins para derrumbarla, entonces, con la ayuda de tu silbato, deberás enviar a todos esos Pikmins a la pared y automáticamente comenzarán a derribarla. Del otro lado hay más bases y más pastillas, para que hagas más grande tu ejército. Una vez que ya recorriste gran parte del jardín, te preguntarás... ¿Y luego? Bueno, pues al explorar, te darás cuenta que hay un gran insecto cerca del área con muchos ayudantes... ¿Por qué estarán todos ahí reunidos? Ah, pues porque seguramente ahí hay una pieza de tu nave, así que ahí comenzará una gran batalla entre Pikmins e insectos. Aquí deberás usar la estrategia, ya que, si le lanzas a todos los Pikmins, probablemente sucumbirán por falta de organización, así que lo mejor será arrojar a unos cuantos para que eliminen a los insectos ayudantes, luego, deberás rodear al gran insecto y hacer un ataque por la retaguardia, para que tengas más oportunidades de vencer. Así de sencillo es jugar Pikmin. Claro, las cosas pueden llegar a complicarse más adelante, ya que, mientras tú estás recolectando Pikmins en un área, es posible que lleguen otros insectos a atacar otra base para robar las piezas de tu nave y almorzarse a unos cuantos Pikmins, así que deberás regresar a defender a los Pikmins de reserva. ¿Hay más obstáculos en Pik-







min? Claro. De hecho, Pikmin es una carrera contra el tiempo. Deberás asegurarte de que los Pikmin no sean destruídos y también deberás estar al pendiente de la energía del Spaceman. Pero ahí no para el asunto. En realidad hay Pikmins de diferentes colores (azules, verdes, amarillos y rojos) y, ya que tengas un poco de práctica y dependiendo de qué tan bien cuides las bases, podrás entrenar a tus grupos y hacer que los Pikmin crezcan y se conviertan en hojas, capullos o flores. Sigue sonando sencillo, ¿verdad? Pues en realidad así como te lo imaginas, así es: sencillo. Sin embargo, es esa sencillez la que hace que este título sea verdaderamente adictivo y divertido. Por supuesto, tienes la opción de hacer más complejo el juego y a tu gusto, ya que, para empezar, como este juego tiene reloj, el tiempo es un factor determinante, como te lo habíamos dicho. También puedes organizar a tus grupos y dejar a algunos en una base y tomar a otros de otra base para preparar mejor tu estrategia al emboscar a algun insecto alienígena. Y, entre otras cosas, gráficamente Pikmin es una obra de arte, ya que se logra recrear perfectamente un ambiente tan difícil en los videojuegos como lo es el natural. Las irregularidades de la tierra, el movimiento natural de las hojas con el viento y que al mismo tiempo ese movimiento se note en la sombra, además de los diferentes cambios en la tonalidad de los rayos del sol, son extraordinarios. Todos los escenarios tienen vida y hay mucho movimiento simultáneo en la pantalla, sin que se altere la velocidad del juego en lo absoluto. De hecho, esto es tan natural que casi nadie puede apreciarlo, precisamente porque nadie se detiene a observar y decir "Hey, ¿Por qué las hojas de los árboles no se mueven?" o "¿Ya viste que las sombras no se proyectan?". Todo está perfectamente detallado y es sorprendente verlo en movimiento. Además, el juego cuenta con muchos detalles, por ejemplo, cuando tienes a un grupo de Pikmins en descanso, sin darles ninguna órden, cambian su color a un tono más pastel, rompen filas y se ponen a platicar ya bromear, pero en cuanto haces sonar el silbato, todos vuelven a su posición. Así pues, la sencillez de Pikmin causó gran conmoción en el show y hasta en otras compañías, al ver que nosotros eramos la revista oficial de Nintendo en México y Latinoamérica, nos preguntaban acerca de Pikmin, explicándonos que por tanto trabajo no habían podido jugarlo pero que les parecía muy interesante. Pikmin está en el calendario para aparecer en diciembre de este año, pero sinceramente pensamos que será retrasado un par de meses más, ya que, conociendo a Miyamoto, seguramente hay muchas cosas que aún no le satisfacen y va a querer pulir más el juego. Ojalá que no se retrase y este año podamos jugar este tan extraño pero entretenido título.



Nintendo | Nintendo GameCube

STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET

Nintendo | Noviembre 2001

Pues, por más que nos resistimos a creerlo, los rumores eran ciertos. El cancelado Dinosaur Planet de Rare, que estaba planeado para aparecer en el N64 en un cartucho de 512 megas, finalmente cambió de giro pero dando uno de 360 grados, para convertirse en Star Fox Adventures: Dinosaur Planet. Por cierto... Spot tiene mucho que decir al respecto... pero hasta el próximo número (le tuvimos que amarrar las manos para que no estropeara esta parte del reporte). Star Fox Adventures: Dinosaur Planet (SFADP), es un juego de acción aventura con perspectiva de tercera persona, donde se te da la bienvenida al planeta de los dinosaurios, Dinosaur Planet, un lugar que solía ser un paraíso, pero ahora sólo es un mundo inhóspito gobernado por un maligno dinosaurio de nombre General Scales. Secciones del planeta han sido desprendidas y ahora orbitan flotando al rededor del planeta. El General Scales y su legión de dinosaurios mutantes están acabando con Dinosaur Planet. Aquí es donde entra el legendario héroe, Fox McCloud. Como la única esperanza de ese mundo, él tendrá que enfrentar un nuevo reto. Se supone que la aventura de Fox empieza ocho años después de que Fox McCloud, el mejor piloto del Lylat System, derrotó a Andross. Ahora su equipo de mercenarios se ha disuelto; Falco Lombardi decidió convertirse en un mercenario solitario; pero aún te acompañan Slippy Toad quien se dedica ahora al desarrollo de tecnología y Peppy Hare, quien te apoya en cualquier misión. Así pues, estos héroes deberán salvar a Dinosaur Planet. En el juego, tú sólo





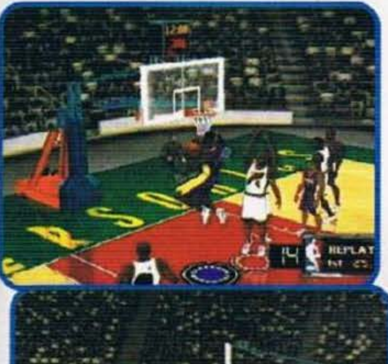


usarás a Fox, quien, con la ayuda de su bastón mágico, podrá combatir a sus enemigos y así avanzar en las diferentes áreas de este planeta, aunque ésta no es la única función del bastón, ya que gracias a que es transformable, podrás usarlo para una gran cantidad de tareas. En un vistazo general, podríamos decir que este juego es muy, pero muy similar a Zelda de N64, tanto en movilidad, como en perspectiva y modo de juego, así que si jugaste Majora's... u Ocarina... te acostumbrarás de inmediato a SFADP. En el juego podrás enfrentar a una gran cantidad de enemigos, donde habrá mucha acción, aunque lo mejor viene cuando tengas que enfrentar a jefes de gran tamaño. También habrá un par de misiones donde tengas que combatir abordo de una Arwing, como en el juego clásico, aunque el 80% del juego es como Zelda. Como se menciona en la historia, durante la aventura recibirás la ayuda de Slippy, de Peppy y de Robo 64 (que a lo mejor le hace el update y ahora ya es Robo 128). Pero también te encontrarás con personajes nuevos, de hecho tendrás un acompañante, un pequeño príncipe triceratops llamado Tricky y también deberás buscar a Krystal, quien se encuentra atrapada en las garras de un personaje misterioso llamado Krazoa. Ocasionalmente podrás usar más armas, ítems y magia, además de que aveces deberás viajar abordo de un gran lagarto. Definitivamente lo más impresionante de este juego son los gráficos y el ambiente natural que consiguieron plasmar los programadores de Rare, ya que SFADP está plagado de paisajes muy hermosos, cascadas y ríos en movimiento, atardeceres y demás. Tanto la música como la movilidad son bastante buenas, y la acción te mantendrá entretenido por un buen rato. Aunque este título va a estar disponible al mismo tiempo que el GameCube, aún no sabemos cuántas misiones tendrá y el tipo de jefes a los que tendrás que enfrentarte, pero no falta mucho para que juguemos una versión más avanzada del juego y así poder explicarte mejor acerca de cómo va a estar este título, que promete bastante.

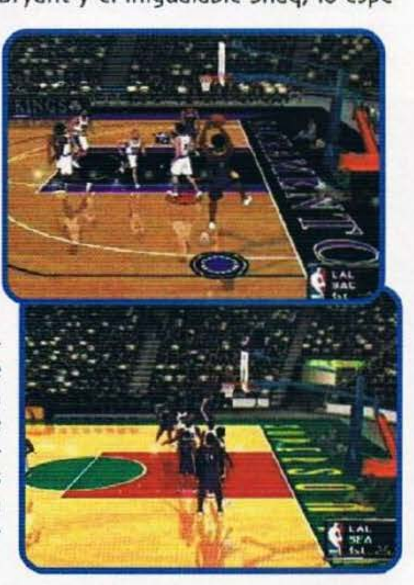
Nintendo | Nintendo GameCube

NBA COURTSIDE 2002

Left Field | Noviembre 2001



Pues, como era de esperarse, muchas de las franquicias que tuvieron éxito en el Nintendo 64, obligatoriamente tenían que hacer su aparición en el GameCube (bueno, menos la de Ken Griffey, o por lo menos no con ese nombre, porque ya tiene rato que se fue de los Marineros de Seattle...). Bueno, NBA Courtside, serie de juegos que tienen como "protagonista" a la promesa del Basketball profesional, Kobe Bryant, está de vuelta en su versión 2002 para el GC. Francamente no podemos decir mucho del juego, ya que basta con ver los títulos anteriores para imaginarse que este nuevo título será igual, pero con las estadísticas y calendarios actualizados y mejores gráficos, sonido y movilidad. Y, efectivamente, así se puede describir a NBA Courtside 2002, pero no por eso es un título malo, al contrario, seguramente será el mejor juego de Basketball que se haya programado. Left Field se encargó de pulir algunos detallitos para mejorar a este gran juego. Una de las innovaciones se encuentra en el sistema de pase, que gracias al revolucionario control del GC, se vuelve mucho más sencillo realizar estas jugadas. El juego cuenta con los modos de juego tradicionales, como Season, Sim Mode, Quick Play y más. Otra de las cosas que te agradarán será la opción de Create Player, donde podrás crear a tu propio jugador para que se ponga al tú por tú con estrellas como Allen Iverson, Kobe Bryant y el inigualable Shaq; lo especial de crear a tu jugador es que ahora tienes un sinnúmero de opciones, características físicas, etc., para que ahora sí quede a tu gusto. Y, bueno, de lo que nos impresionó de este título fueron las gráficas, que están verdaderamente de lujo, además de los comentaristas y el sonido ambiental, que harán que sientas que estás en la duela. NBA Courtside 2002 será de los pirmeros juegos de deportes para el GameCube, ya que saldrá el 5 de Noviembre.



Nintendo | Nintendo GameCube

WAVE RACE BLUE STORM

NSTC | Noviembre 2001

Otra franquicia con éxito en el N64 se suma a la lista de juegos que estarán listos para la salida del GameCube y se trata de Wave Race. Wave Race Blue Storm (WRBS) tuvo su versión jugable en el show y fue de los títulos que más llamaron la atención debido a sus excelentes gráficas. Al igual que NBA Courtside, WRBS es sumamente parecido a la versión de N64, por lo que, si jugaste Wave Race 64, WRBS te será muy familiar, tanto en movilidad como en game play. Por supuesto, las diferencias son muchas, sobre todo porque en esta versión el control que tendrás sobre los vehículos es mucho más suave y sencillo, por lo que cualquier persona, experta o inexperta, po-

drá jugar sin problemas este título. Pero, definitivamente lo que sí es apantallante son los gráficos. El efecto del agua en movimiento es indescriptible, algo que no se había visto en ninguna otra parte. Y, también en cuestión gráfica, los movimientos de los pilotos y de los vehículos son muy realistas, incluso, cuando tu personaje cae al agua, se levanta sobándose el codo... en fin, está muy detallado en ese aspecto. Este título cuenta con algunas innovaciones. Para empezar, ya podrás encontrar el modo para cuatro jugadores simultáneos. También contarás con una barra que al llenarla podrás hacer acrobacias sorprendentes. Y, otra de las cosas nuevas es que ya cuentas con un turbo, para meterle velocidad al asunto (cuando usas el turbo, el efecto en el agua se ve increíble). Y, bueno, también encontrarás cambios climatológicos que harán más dura la competencia. También hay una gran variedad de escenarios, por lo que podrás competir en un tranquilo y cristalino lago, en una ruidosa playa o hasta tendrás que enfrentar la furia del mar y sus monstruosos tsunamis. Este título lo jugamos bastante y la verdad nos pareció genial, aunque, siendo sinceros, no es muy diferente a Wave Race 64, pero, como ya lo dijimos, esto no lo hace un título malo.



NINTENDO
NINTENDO GAMECUBE

ETERNAL DARKNESS

SILICON KNIGHTS
NOVIEMBRE 2001

Otro proyecto cancelado para el Nintendo 64 en el que ya se tenía mucho tiempo de trabajo, es Eternal Darkness (ED), pero, afortunadamente este título no se perdió y fue totalmente mejorado para el GameCube. ED nos cuenta una historia medio obscura. Se supone que antes de que la humanidad hiciera acto de presencia en la tierra, existieron unos seres a los que se les llama Ancients, y su poder era algo desconocido e incomparable. A través de los siglos, ciertos hombres conocieron la leyenda de estos Ancients y comenzaron a formarse sectas y sociedades secretas, quienes se han encargado de realizar maquiavélicos sacrificios para traer de vuelta a estos seres y así controlarlos y obtener el poder total sobre la tierra. Lo que estas sectas desconocen es que los Ancients no son controlables y al traerlos, arrasarán con todo a su paso. Todo parece estar perdido, pero ciertos sabios se han dado a la tarea de combatir a estas sectas y, a través del tiempo, se han encargado de seleccionar a ciertos héroes con cualidades únicas para combatir a esta amenaza. Así pues, un mago, un guerrero romano y una chica de las fuerzas especiales, utilizando técnicas efectivas, tratarán de detener a estas sociedades secretas que por mucho tiempo se han ocultado en la obscuridad. Aparentemente, ED pertenece al género de Horror Survival, mismo al que pertenece Resident Evil y Silent Hill, sin embargo, no es así y ED introduce un nuevo género: Psychological Thriller, o lo que es lo mismo, Novela Sicológica. El juego en sí es muy parecido a Resident Evil, en cuanto a tomas de cámara y movilidad de tu personaje; y como en estos títulos, deberás guiar al héroe, combatiendo con armas a toda clase de criaturas malignas y, conforme avances, con cinemas en tiempo real de gran calidad, la historia se irá contando. Pero lo innovador aquí y lo que lo hace un título completamente diferente a los demás, es que cuentas, entre otras cosas, con un "Sanity Meter", o sea, una barra de "Cordura". Conforme vayas siendo golpeado o asustado, esta barra comenzará a bajar, causando así que comiences a alucinar y llegará un momento en el que no puedas diferenciar entre lo que es real y lo que no, provocando más suspenso

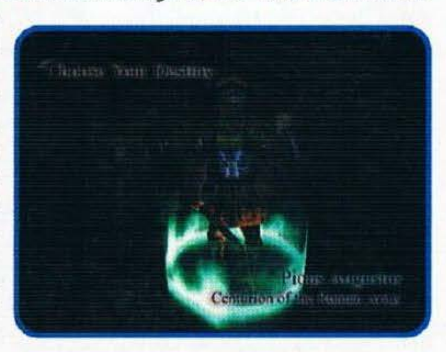




y de sus sanguinarias acciones nació el mito del Conde Drácula.



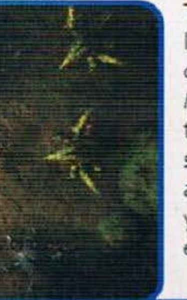
y aumentando la dificultad del juego. Al parecer sólo podrás elegir a tres personajes, de lo que pudimos ver, pero, según la historia, en total son 13 los guerreros elegidos para combatir a las sectas de los Ancients, por lo que seguramente habrá más personajes disponibles o por lo menos más aliados que se involucren en la historia. Gráficamente, este título es tan excelente como impactante. Los efectos de luz y los detalles en las texturas, como puedes darte cuenta en las fotos, son de lo mejor que hemos visto para el GC. Además de que la historia está perfectamente cuidada y tanto los cinemas como la gran actuación con las voces, completarán la calidad de 11 que tiene este juego. Según nos dijeron nuestros cuates de Silicon Knights, ED saldrá al mismo tiempo que el GC, sin embargo, Nintendo nos dio como fecha de salida Diciembre de 2001. Y también es posible (pero muy poco), que se retrase hasta el año que entra la salida de este título. Ojalá que no, porque estamos perdiendo la cordura por jugar ED.



NINTENDO | NINTENDO GAMECUBE

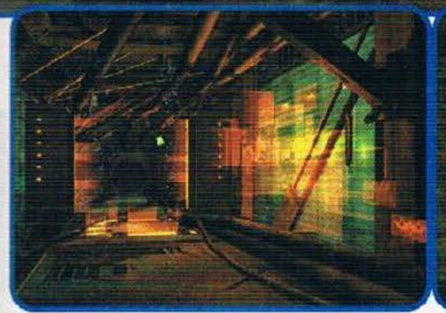
METROID PRIME

RETRO STUDIOS | 2002



Tú lo sabes, nosotros lo sabemos, ¿para qué darle vueltas? Metroid Prime fue el título que más aplausos se llevó cuando apareció en el video y, definitivamente es el título más esperado para el Nintendo GameCube por propios y extraños. Pero, desgraciadamente no hubo una versión jugable de este título en el show y lo único que se mostró fue un pequeño video, pero lo que vimos estaba impresionante. Según las personas de Retro Studios, que, por cierto, no quisieron platicarnos mucho al respecto, por más que le hicimos la lucha, nos dijeron que este título conservará toda la esencia de los anteriores títulos de Metroid, con un gran mapa qué explorar, un gran arsenal para Samus, muchos movimientos especiales y jefes gigantescos. También nos dijeron que van a incluir un nuevo tipo de gameplay nunca antes visto. Al preguntarles sí sería un First Person Shooter, como se había rumorado, lo negaron rotundamente y nos repitieron (con cara de "¿no te lo acabo de decir?") que el gameplay será totalmente innovador... habrá que ver. Y, bueno, el video que vimos muestra unas gráficas increíbles, con efectos en la batalla bastante buenos y todo el tiempo atascado de aliens atacando a Samus. Nosotros pensamos que el gameplay va a ser algo muy parecido a Jet Force Gemini, mezclando un poco el FPS, pero esto es sólo una especulación, ya que en el video no se puede apreciar muy bien esto. Metroid Prime va por muy buen camino, eso te lo podemos asegurar y, en algún momento del año siguiente, tal vez por Mayo, tendremos este título en el GameCube.





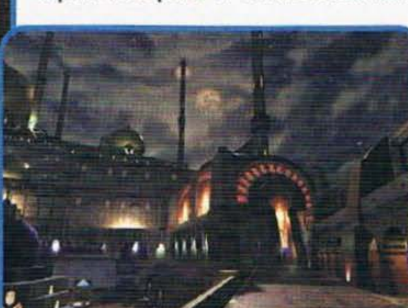


NINTENDO
NINTENDO GAMECUBE

RAVEN BLADE

NINTENDO
2002

Otra de las sorpresas del show fue este título, Raven Blade. De igual forma, sólo se mostró un video... ¡pero qué video! Este título será de Acción/RPG... no, Zelda es Aventura/RPG, éste es Acción/RPG (nótese la diferencia) y te encontrarás con un cuento épico, grandes y extensos paisajes, terribles criaturas y batallas de artes marciales con increíbles secuencias y manejo de cámaras. Definitivamente, por lo que vimos en el video, Raven Blade combina magistralmente lo mágico de un RPG, por la trama, con lo atractivo de la acción de las batallas cuerpo a cuerpo. Los gráficos del juego, como puedes ver en las fotos, son de lo mejor. Realmente Raven Blade nos tomó por sorpresa y de inmediato se colocó entre los juegos que más esperamos para el GameCube. Raven



Blade aparecerá en el 2002, pero no sabemos exactamente la fecha, pero no te preocupes, estamos investigando.



NINTENDO
NINTENDO GAMECUBE

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

RARE
2002

Kameo: Elements of Power es un título en el que Rare ya tenía bastante rato trabajando, pero lo tenía como un proyecto muy a futuro, pero en este E3 por fin lo confirmó. Kameo es un título tan innovador como extraño y atractivo, donde nos cuentan la historia de Kameo, una jovencita que debe recorrer un basto mundo capturando y criando pequeñas y simples bestias para convertirlas en los monstruos más poderosos. Estos monstruos los guardará en las Kameoballs, y con ayuda de su Kamedex, podrá... no, no es cierto... esto último fue un chascarrillo. La verdad es que suena muy parecido a Pokémon, pero es sólo eso, un leve parecido, sin embargo, el gameplay, la historia y lo demás es totalmente diferente. En el juego tendrás que buscar a seis Elemental Children (que suponemos que son personajes), y pelear contra terribles jefes a través de muchos escenarios, como ríos, bosques y montañas. Los paisajes en Kameo son igual de impresionantes que los que encuentras en Star Fox Adventures, pero con su propio concepto. En total podrás tener control sobre más de 60 criaturas diferentes (una a la vez, por supuesto), capturándolas desde que son pequeñas, para que, dependiendo de cómo las trates, te ganes su lealtad y confianza para que se hagan más fuertes y te apoyen en tus peleas. El sistema de pelea de Kameo es lo que es innovador. Puedes elegir entre combatir dándoles órdenes a tus monstruos mientras te escondes atrás de un árbol, o, elegir el modo que es el esencial y el que realmente le da vida al juego: "Poseer" a las bestias y pelear desde su interior. Esto suena raro, pero así es. En la pelea puedes "entrar" en el monstruo y éste se vuelve un poco traslúcido, dejando ver que Kameo está adentro y así estarás en medio del calor de la batalla. Gráficamente este título debió representar un









gran, gran trabajo, debido a la variedad de monstruos y de tonalidades necesarias que tuvieron que ser utilizadas para que el efecto de Kameo dentro del monstruo no se viera acartonado ni chafa. Y, de hecho, se ve bastante bien. La movilidad fue la que no nos convenció mucho (hubo varios demos jugables en el show), pero aún falta para que se termine de programar y lo que jugamos estaba tal vez a un 50% de desarrollo. Pero, definitivamente, Kameo es de esos juegos que se antoja jugar con sólo verlos. Su llegada al GameCube está indefinida y sólo sabemos que en algún mes del año que entra aparecerá.

NINTENDO | NINTENDO GAMECUBE | RARE | 2002

DONKEY KONG RACING

La secuela del juego Diddy Kong Racing sorprendió también a varios de los presentes. Aunque sólo se mostró en video y no hubo una versión jugable, Donkey Kong Racing (DKR) dejó ver mucho de lo que gráficamente será este título y déjanos decirte que no se ve nada mal. En esta ocasión, Donkey Kong es el protagonista y el estilo de juego cambió un poco a su predecesor, ya que ahora no conducirás ningún vehículo artificial y las carreras se llevarán a cabo a bordo de avestruces, rinocerontes, pirañas, avispas, peces espada y más. Y los escenarios serán totalmente naturales, por lo que correrás en junglas, desiertos, bosques y hasta en las profundidades de lagos y océanos. Lo interesante aquí es que, como los campos serán vastos, los podrás recorrer de forma "libre" y, dependiendo del animal que eligas, podrás tomar diferentes rutas, obteniendo resultados diferentes en la carrera. Muchos de los personajes Kongs conocidos los encontrarás aquí, como Diddy, Donkey, Dixie, Kiddy y Cranky, entre otros. Durante la carrera deberás recolectar premios y frutas para descubrir cosas nuevas. Sabemos que Diddy Kong Racing fue un título no muy aceptado por muchos (principalemente por los fans de Mario Kart 64), pero al parecer Rare se va a reivindicar con este juego, pues DKR se ve muy distinto al título de N64 y promete innovar bastante. Y, como te dijimos, lo más impresionante de este título son los gráficos. Echale un ojo a estas fotos. DKR estará disponible hasta el año entrante.







NINTENDO | NINTENDO GAMECUBE | NINTENDO | 2002

DISNEY'S MICKEY FOR NINTENDO GAMECUBE

Este título también fue anunciado, pero sólo se mostraron un par de imágenes en video que la verdad no nos dijeron nada. Gráficamente el juego se ve bien, pero nada fuera de lo normal. Lo único que sabemos es que será de acción aventura y, según Nintendo, deberás guiar a Mickey dentro de una casa (peculiarmente parecida a la casa del jardín de Castlevania 64), donde encontrará muchas sorpresas y aventuras. No nos enteramos de más y sólo pudimos conseguir estas imágenes, pero en cuanto tengamos más información te lo haremos saber.





NINTENDO | NINTENDO GAMECUBE | NINTENDO | N/D

THE LEGEND OF ZELDA FOR NINTENDO GAMECUBE



Este título también fue anunciado y es el más esperado de todos, sin embargo sólo se mostró el mismo video que se vio en el Space World del año pasado... pero las buenas noticias es que por ahí nos enteramos de que algo más avanzado será revelado en el Space World de este año... a esperar.

NINTENDO
NINTENDO GAMECUBE

ANIMAL FOREST

NINTENDO
N/D



Otra sorpresa fue Animal Forest. Este título estaba siendo desarrollado para el Nintendo 64 pero a la mera hora lo cancelaron y prefirieron darle un gran retoque para ser un título de GameCube y, gracias a las capacidades de este sistema, la idea original de este juego podrá ser concluída satisfactoriamente. En Animal Forest podrás controlar a muchos animales e interactuar con ellos de una forma sin precedentes. Este también promete ser de esos juegos, como Pikmin y Luigi's Mansion, que ofrecerán nuevas alternativas a los videojugadores. Aún no hay fecha de salida y sólo te damos estas imágenes, ya que el juego aún se encuentra en desarrollo.

NINTENDO
NINTENDO GAMECUBE

MARIO KART FOR NINTENDO GAMECUBE

NINTENDO
N/D

Los Mario Kart ya se están volviendo tradicionales y uno de estos títulos no podía faltar por ningún motivo en el GameCube. Pero, desafortunadamente, en el show sólo se anunció este juego, sin dar detalle alguno y mostrando un video donde sólo aparecen Mario y Luigi en su kart, con un fondo negro y el logo del Nintendo GameCube. De lo que estamos seguros es que éste será un gran juego y que ya no aguantamos las ganas por saber más de él.





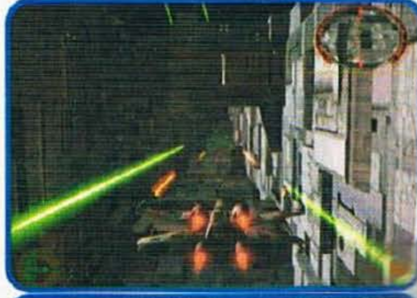
NINTENDO
NINTENDO GAMECUBE

STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

LUCAS ARTS
NOVIEMBRE 2001

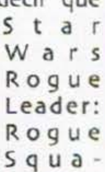
Definitivamente el demo jugable que más gente tuvo en el booth de Nintendo fue éste, Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2. Este título original, secuela del también original Rogue Squadron de Nintendo 64, nos introduce en el famoso mundo de George Lucas y deberás guiar a Luke Skywalker y a su X-Wing a través del espacio para enfrentar las más terribles batallas espaciales en contra del Imperio para así traer de nuevo la paz al espacio. Este juego es muy parecido al Rogue Squadron original, pero, obviamente, tiene más opciones fuera y dentro de la batalla, un nuevo sistema de radar, más armas, más movimientos, más vehículos extraídos de las películas y, como ya te diste cuenta, los gráficos son únicos. Hay mucho qué decir de este juego, pero, por razones de espacio (qué ironía), tendremos que dejarlo para un previo en los siguientes números. Sólo nos queda por decir que Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2, es todo un agasajo visual y estará disponible al mismo tiempo que el Nintendo GameCube.





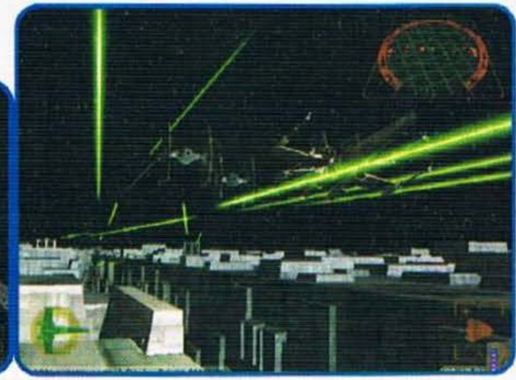






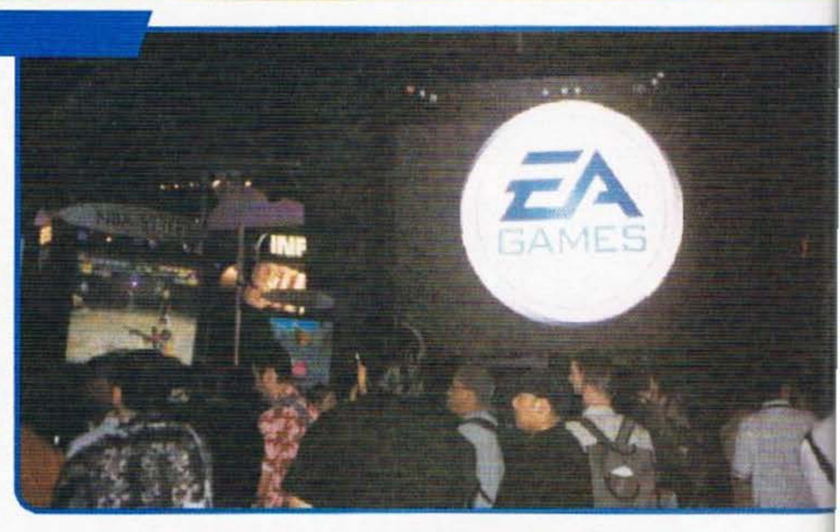






ELECTRONIC ARTS

Este año Electronic Arts tuvo un Booth bastante grande, como siempre, en donde sobresalía una pantalla enorme en la cual pasaban videos de sus juegos, en especial, el video del Madden 2002 el cual se ve bastante bueno. En los alrededores estaban los juegos que mostraban, en esta ocasión eran juegos de la línea EA Sports, donde estaban el FIFA, Madden, Nascar, NHL, etc. Al ver los nuevos títulos vimos Madden 2002 para Game Cube en el cual están trabajando y también nos enteramos de otros títulos que saldrán para los sistemas de Nintendo pero que estaban en desarrollo, a continuación te diremos cuales son.



ELECTRONIC ARTS | NINTENDO GAMECUBE

MADDEN 2002

ELECTRONIC ARTS | FIN 2001





En esta nueva secuela de la franquicia de Madden podemos notar por mucho, la mejoría de las gráficas ya que todos los jugadores están sumamente bien detallados y además de contar con algunos cinemas en donde el entrenador muestra su estado de ánimo dependiendo del desempeño de su equipo, esto es parecido a una toma de televisión. Para esta nueva versión tendremos nuevas opciones como Two-Minute Drill con la cual podrás obtener algunos puntos de "experiencia" con los cuales podrás aumentar más tu nivel en la defensiva u ofensiva según te convenga.Otra opción es la de crear tu propio equipo, uniforme y hasta tu estadio para los que gustan tener su propia escuadra.En general cuenta con muchas animaciones y voces haciéndolo más realista, sólo nos falta esperar a ver cómo queda, pero es seguro que esté listo para cuando se lance el Game Cube, así que si eres un fan de Fútbol Americano y vas a comprarte tu Game Cube, ve ahorrando para este título que se ve sensacional.

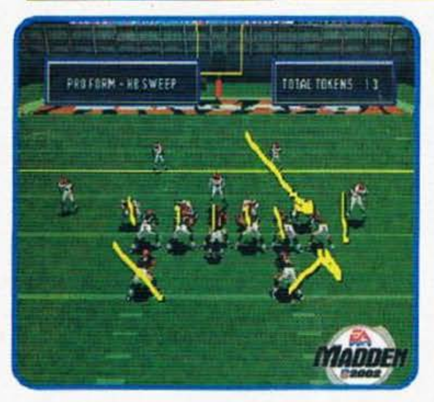




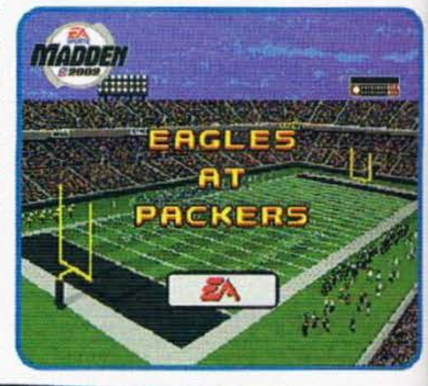
ELECTRONIC ARTS | NINTENDO 64

MADDEN 2002

ELECTRONIC ARTS | VERANO 2001



Para asombro y gusto de muchos de nosotros, el N64 aún va a tener vida por un tiempo, ya que Electronic Arts ha decidido lanzar Madden 2002 para este sistema, en el cual podremos ver las clásicas opciones que tiene esta serie, desde jugar con los equipos actuales hasta poder utilizar equipos de años anteriores, también cuenta con una opción en donde podrás repetir las jugadas, la opción de Coach's Corner en la cual tus jugadores aprenderán algunas cosas que serán de gran utilidad a la hora de estar en el campo de juego.



El próximo E3 se llevará a cabo en el Centro de Convenciones de los

ELECTRONIC ARTS

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

ELECTRONIC ARTS

FIN 2001

Harry Potter's and the Sorcerer's stone fue anunciado para los sistemas portátiles de Nintendo (Game Boy Advance y Game Boy Color), basado en las novelas de J.K. Rowling (y en la película que está próxima a salir). Al oir esto pensamos que los juegos serían idénticos, pero al leer la información sobre estos títulos, nos dimos cuenta que serán diferentes. En ambos juegos tenemos la misma historia en donde tomarás el papel de Harry Potter quien debe convertirse en un mago , pero la versión de Game Boy



Color será RPG en donde tendrás que encontrar pociones, aprender hechizos, etc., además de que obtendrás unas Wizards Cards las cuales puedes intercambiar con un amigo vía cable link. En la versión de Game Boy Advance será más de acción con algunos minijuegos, aquí podremos encontrar varios puzzles además de varios personajes de la historia.Todavía no podemos sacar un juicio, ya que sólo se anunció y no pudimos jugarlo pero dicen va estar muy bueno.

VIVENDI UNIVERSAL GAMES

Este booth estuvo compuesto por varias compañías: Blizzard Entertainment, Sierra y Universal Entertainment. Aquí nos informaron de los planes que tienen para los sistemas de Nintendo, en especial para un juego de Game Cube en el cual unirán fuerzas Vivendi Universal Publishing y Fox Interactive.

UNIVERSAL INTERACTIVE

GAME BOY ADVANCE

SPYRO: SEASON OF ICE

DIGITAL ECLIPSE S. I.

NOVIEMBRE 2001



Este personaje es uno de los consentidos por esta compañía, así que no podía faltar su debut en el GameBoy Advance. Aquí tendremos a este simpático dragoncito en una aventura en 3D en donde encontrarás una gran variedad de niveles y conocerás varios personajes de esta compañía. Nos comentaron que el juego tendrá 30 niveles



con algunos puzzles en algunos mundos. En general se ve que será un buen título de aventuras, ya que le están echando muchas ganas a este título y por lo que vimos, se ve muy bien sólo falta ver cómo queda y esperar más información al respecto.



DIE HARD: NEXT GENERATION

NO ONE LIVES FOREVER: THE SEQUEL

Como te habíamos mencionado antes, estos dos títulos serán lanzados por VU Publishing y Fox Interactive, Die Hard: Next Generation fue anunciado para el Game Cube y que promete ser muy bueno, seguirá la historia de esta serie (Duro de Matar). No One Lives Forever: The Sequel no está confirmado todavía, sólo se dijo que será un juego multiplataformas y que saldrá en las consolas del futuro.

KONAMI

Nuestros amigos de Konami nos mostraron algunos de los juegos que tienen contemplados lanzar para el Game Boy Advance, además de que vimos los títulos que están listos para salir el día que esté a la venta el sistema, nos referimos a Castlevania:Circle of the Moon y Konami Krazy Racers.

También nos mencionaron que van a lanzar tres títulos de Jurassic Park 3, uno de ellos lo pudimos ver, los otros dos están en desarrollo junto con varios títulos de deportes que tienen contemplado lanzar.



KONAMI | GAME BOY ADVANCE

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

KONAMI COMPUTER ENT. | JUNIO 2001





Uno de los tantos juegos esperados por muchos de nosotros saldrá a la venta el mismo dia que lo haga el Game Boy Advance, así que en estos momento ya ha de estar disponible. Cuando lo jugamos, la verdad nos gustó bastante ya que tiene todos los elementos de anteriores títulos, pero además cuenta con muy buenas gráficas, la historia es completamente diferente y los personajes también (a excepción de Drácula). Pudimos ver que cuenta con varios hechizos los cuales puedes crear con unas tarjetas que encuentres en tu aventura, también cuentas con nuevos movimientos como el barrerte, hacer girar el látigo para protegerte de algunos enemigos, etc. En nuestra opinión este título es bastante bueno (aunque no pudimos ver mucho por la cantidad de gente que estaba formada para jugar, además de que sólo tenían un solo demo de este título), pero a lo mejor en estos momentos ya lo has de tener, así que te dejamos que descubras los nuevos enemigos, poderes y personajes que tiene este emocionante título ya que hay bastantes fans (entre ellos nosotros) que quedamos contentos, pero tengan por seguro que en las próximas revistas daremos el a fondo de este fabuloso título.

KONAMI | GAME BOY ADVANCE

KRAZY RACERS

KONAMI COMPUTER ENT. | JUNIO 2001





Este título también ha de estar disponible en este momento, así que le daremos una pequeña mención, ya que éste también se presentó en el evento. Por el nombre ya te podrás imaginar de qué es el juego, pues si no te equivocas, es un juego de carreras al más puro estilo de Mario Kart pero con los personajes d Konami, como Goemon, un peronaje de la serie de Castlevania y otro de Metal Gear, por mencionar algunos de los más conocidos. Aquí encontrarás varias pistas muy buenas y aprovechando al máximo las cualidades del sistema, ademas de tener varios premios o ataques para poder quitarte a los competidores de tu camino y llegar en primer lugar. Al igual que en Mario Kart Advance, podrás jugar dos personas mediante el Cable Link, asi que si tú quieres un título de carreras con el estilo de Mario Kart pero con otro tipo de personajes y armas, Konami Krazy Racers es un título que debes checar, pero si aún no te convence la idea, espera a que te hablemos de él a fondo y desearás tenerlo.



FROGGER

KONAMI COMPUTER ENT.

FIN 2001

Después de mucho tiempo Frogger está de regreso, pero esta vez vivirá una aventura en 3D gracias a Konami.De este título no pudimos obtener mucha información ya que está aún muy preliminar, sólo se mencionó que contará con una historia interesante, varios niveles (15 para ser exactos) con varios retos y algunos puzzles.



Al parecer Konami le ha creado una historia ha este personaje, ya que este título que saldrá para el Game Boy Advance será la precuela del juego Frogger: The Great Quest el cual saldrá para otro sistema (para Game Cube, tal vez). Sólo nos queda esperar a que muestren o den más información al respecto pero parece ser que será un buen juego.

KONAMI

GAME BOY ADVANCE

JURASSIC PARK 3

Para varios licenciatarios, sacar juegos basados en películas no es nada raro, pero en muchas ocasiones las traslaciones de la historia o adaptación para jugar no queda y dejan mucho qué desear, pero esta vez Konami ha decidido no hacerlo exactamente como la película, sino de los personajes o más bien, del mundo de Jurassic Pak. Con la salida de Jurassic Park 3 (en Estados Unidos se estrena el 18 de Julio) Konami decidió sacar tres títulos bajo este nombre, pero todos son diferentes y con modos de juegos bastantes diferentes.

THE DNA FACTOR

KONAMI

JULIO 2001



En Jurassic Park 3:The DNA Factor tu objetivo es encontrar unas cápsula de DNA en toda la Isla Sorna, tendrás que pasar por varios lugares de gran dificultad y escapar de los reptiles que se encuentran a tu paso, ya con las cápsulas de DNA completa las cadenas de DNA para descubrir nuevas criaturas en los Puzzles y Shooter Mode. Como te darás cuenta, este primer título no es muy soprendente pero es bastante entretenido, si te gusta todo lo relacionado al mundo de Jurassic Park estamos seguros que te agradará.



PARK BUILDER

KONAMI

FIN 2001



Para Jurassic Park 3: Park Builder el sistema de juego cambia radicalmente, ya que es un título de simulación, así es, aquí podrás "diseñar" tu propio parque de atracciones como tu quieras, puedes poner tus negocios, atracciones y tienes alrededor de cien dinosaurios diferentes para tus atracciones, pero necesitarás encontrar los DNA's para conseguirlos.Parece sencillo, pero si no planeas bien tu parque, pueden escaparse los dinosaurios y tener un final como en la primera película.



PRIMAL FEAR

MOBILE 21

FIN 2001



Ahora, para los que prefieren una aventura en 3D, Jurassic Park 3: Primal Fear está enfocado a eso. Aquí estarás dentro de una Isla, la cual está llena de dinosaurios salvajes, tendrás que buscar armas, municiones y varios objetos para sobrevivir. Las imágenes que vimos son muy buenas y parece ser que será un buen título de aventuras, sólo nos queda esperar a que den más información y muestren más del juego, pero lo que sí es un hecho es que habrá variedad para todos los videojugadores y si te gusta o eres fan del Mundo de Jurassic Park debes estar al pendiente, ya que estos tres títulos parece que estarán buenos.



Para la línea de ESPN the game, Konami presentó varios títulos de deportes (obviamente), varios de ellos sólo se anunciaron, así que te mostraremos lo poco que mostraron y te enteres qué viene para este sistema portátil.

KONAMI
GAME BOY ADVANCE

ESPN CHAMPIONSHIP GOLF 2002

VERANO 2001

Ahora el golf hace su aparición en el sistema portátil, contará con 5 diferentes campos o courses en los que deberás competir además de contar con cuatro diferentes modos de juego. En total tendrás catorce jugadores de golf, con diferentes status y habilidades por supuesto y lo mejor de esto que podrás jugar con varios amigos ya que será multiplayer. En general nos gustó bastante y estamos seguros que para los que gustan de este deporte, quedarán satisfechos ya que cuenta con muchas opciones y la de multiplayer le da más reto.





KONAMI
GAME BOY ADVANCE

ESPN X GAMES SKATEBOARDING

NOVIEMBRE 2001

En este juego podrás tener toda la experiencia del deporte extremo en la patineta. De este título no se dio mucha información o imágenes, sólo se dijo que tendrá varios personajes, pistas para competir, parece ser que será un rival para el Tony Hawk Pro Skater que lanzará Activision.

KONAMI

Al llegar al Stand de Capcom quedamos sorprendidos por los títulos que vienen para el sistema portátil, ya que la mayoría de los títulos que tiene preparados son ya conocidos por muchos de nosotros y otros son nuevas versiones, pero de los que si de plano no vimos e incluso no dijeron nada al respecto fue del Resident Evil zero que es uno de los títulos que saldrán para el Game Cube el cual pensamos que habría aunque sea unas imágenes, pero al llegar a la sección de arcade todo el coraje se convirtió en alegría al ver la nueva secuela de Capcom vs SNK la cual no tiene palabras para describir, ya que cuentas con más personajes y más "grooves" para pelear, sólo sigue leyendo y te enterarás de todo acerca de este y los próximos juegos que vienen.



CAPCOM
GAME BOY ADVANCE

BREATH OF FIRE

CAPCOM
SEPTIEMBRE 2001





Este título es uno de los consentidos de esta compañía, ya que han salido varios RPG de esta serie, así que no podía faltar uno de estos en el Game Boy Advance, claro, nos referimos a Breath of Fire. Como muchos han de saber, en el Super Nintendo salieron dos títulos de esta serie (el primero lo distribuyó Squaresoft aquí en América) los cuales son muy buenos, pues bien Capcom

ha decidido sacar una aventura más del legendario Ryu (no el de Street Fighter) quien debe detener a las fuerzas del mal. Aún no han dicho bien cómo va estar la historia de éste, pero lo que sí es un hecho es que será diferente a los



otros títulos, ya mencionados sólo nos queda esperar pero por lo que vimos en el evento se ve genial, así que váyanse preparando todos los amantes de los RPG's, ya que viene un buen título en camino.

CAPCOM
GAME BOY ADVANCE

FINAL FIGHT ONE

CAPCOM
JULIO 2001



Un clásico de Capcom reaparece para el Game Boy Advance, sí nos referimos a Final Fight One que es como un "remake" del primer título de la serie, pero que tendrá algunas cosas nuevas como el stage de Rolento, además de contar con los tres personajes principales, ya que en la versión de SNES sólo se incluyeron dos. Otra opción muy buena es que pueden jugar dos personas mediante el cable link algo que nos pareció muy buena idea, asi que, si te gustó este género y deseas volver a jugarlo, no lo dudes ya que es una muy buena traslación y claro que aún se ve mejor que el de SNES; prepárate porque no tarda en salir a la venta. Por cierto, cuando termines el juego, podrás elegir a Cody y a Guy de Street Fighter Alpha 3 (ya no te vamos a "spoilear" más).



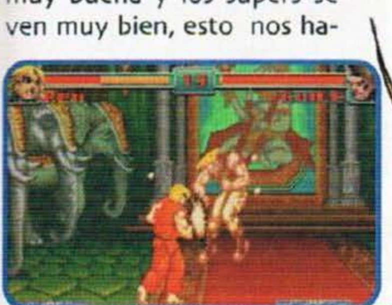


CAPCOM
GAME BOY ADVANCE

SUPER STREET FIGHTER

CAPCOM
AGOSTO 2001

Si fuiste uno de los tantos "afortunados" que vio la arcadia de Super Street Fighter II Turbo y jugarlo, pues este título hará su aparición en el Game Boy Advance, el cual contará con los mismos personajes que en la arcade, a lo mucho cambiarán algunos escenarios, pero en esencia será casi idéntico, por lo que jugamos en el prototipo, la movilidad es muy buena y los supers se ven muy bien, esto nos hace recordar aquellos tiempos cuando estaba en su apogeo este título de peleas, así que no dudes en conseguirlo, además podrás jugar con un amigo vía cable link pero como lo mencionamos antes, necesitarás que tu otro amigo tenga el juego.

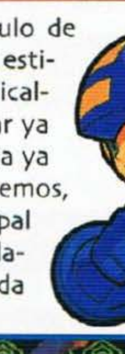




CAPCOM
GAME BOY ADVANCE

MEGA MAN BATTLE NETWORK

CAPCOM
AGOSTO 2001



Claro que sí, un nuevo título de Mega Man, pero esta vez el estilo de juego ha cambiado radicalmente, ya que para empezar ya es del estilo RPG y la historia ya es diferente a la que conocemos, es más el personaje principal de la historia es un niño llamado Netto, quien con ayuda de Mega man deberán destruir un virus de computadora el cual está causando estragos. La verdad no pudimos jugarlo por la cantidad de personas que estaban formadas para jugar este título (al igual que SSFII Turbo Revival), pero por lo que estuvimos viendo en el monitor de arriba y por lo que nos comentaron parece ser que este título será del agrado de los seguidores de este personaje.

CAPCOM
GAME BOY ADVANCE

STREET FIGHTER ALPHA 3

CAPCOM
FIN 2001

De este título no mostraron nada aún, sólo se mencionó que la versión de Street Fighter Alpha 3 será idéntica a la arcade, tendrá todos los personajes, combos, modos de peleas, pero sólo se dijo eso, pero si esto es cierto, estamos seguros que será otro hit de Capcom ya que este juego de arcade es muy bueno con gran variedad de peleadores y súpers a ejecutar, sólo nos queda esperar a que empiecen a mostrar imágenes al repecto o den más información, ya que sólo fue un anuncio sin llegar a mencionar más al respecto.

CAPCOM
GAME BOY COLOR

MEGA MAN EXTREME 2

CAPCOM
SEPTIEMBRE 2001

La aventura extrema en el Game Boy Color sigue, y esta vez tendremos la participación más activa por parte de Zero en la secuela Mega Man Xtreme 2. Sigma sigue causando estragos, así que Megaman y Zero deberán detener sus planes, en esta ocasión podremos jugar con ambos Mavericks Hunters (Megaman y Zero), quienes de seguro lidiarán con Mavericks de juegos anteriores, pero esto todavía no lo hemos confirmado pero seguiremos reviviendo varias escenas de la serie X que salió en SNES así que prepárate para tener otro reto, ya que si el primer título tuvo gran reto, éste no se quedará atrás (esperemos), pero lo que sí es un hecho es que será otro gran juego para el Game Boy Color.





CAPCOM
GAME BOY COLOR

TOKI TORI

TWO TRIBES
JULIO 2001

TROUBALLS

CAPCOM
JULIO 2001

Estos dos títulos por estos días han de salir a la venta, así que sólo se mencionaron en el stand de Capcom, ya que no mostraron nada de ellos y por si fuera poco no estaban para jugarlos o conocerlos, pero por ahí nos enteramos que ambos juegos tienen una temática tipo puzzle (más Trouballs) pero con bastantes niveles y retos. Ten por seguro que en revistas posteriores hablaremos más a fondo de ellos para que te los conozcas.



CAPCOM
ARCADES

CAPCOM VS. SNK MARK OF THE MILLENIUM



Los rumores acerca de este juego estuvieron de a peso y todo se debió a una confusión que se tenía que dar. Capcom iba a sacar una nueva versión para arcade de Millenium Fight 2000 y se iba a llamar "Millenium Fight 2000 Pro". En esta versión, además de arreglar ciertos valores a los personajes, ibas a poder elegir a Joe Higashi ya Dan Hibiki. En fin, al parecer esta versión fue cancelada, pero a cambio de eso, en este show pudimos jugar el título CVSSNK2: Mark of the Millenium (o Millionaire Fighting 2001, su nombre Japonés). Este título no es un update, se trata de un juego totalmente nuevo, sobre todo en movilidad. Por cuestiones de espacio, hablaremos a fondo de este título en el próximo número. Por ahora, sólo te podemos decir que todos los personajes del juego anterior están presentes, con excepción de Orochi Iori y Evil Ryu. Además, en la versión prototipo del show, había seis peleadores nuevos para elegir: Todoh (Art of Fighting), Haohmaru (Samurai Shodown), Athena (Psycho Soldiers), Kyosuke (Rival School), Maki (Final Fight 2) y Ying (Street Fighter III). Pero también sabemos que podrás elegir a personajes como Rolento (Final Fight 2), Eagle (Street Fighter), Chang y Choi (The King of Fighters '94) y Rock Howard (Garou: Mark of the Wolves). Hay nuevos Grooves, nuevos movimientos y nuevas sorpresas... más en el siguiente número.



SEGA

Después de años de batalla entre Sega y Nintendo, este año como te habrás enterado, Sega se retira de la batalla de consolas y se convierte en un licenciatario , así que ha decidido lanzar varias de sus franquicias en otros sistemas en los que están incluídos el Game Boy Advance y el Game Cube, así que prepárate, ya que tendremos excelentes juegos de esta compañía ahora para los sistemas de Nintendo, entre los cuales destaca su juego de RPG Phantasy Star Online Ver. 2 para el Game Cube y para el Game Boy Advance tenemos Sonic the Hedgehog Advance.

SEGA
NINTENDO GAMECUBE.

PHANTASY STAR ONLINE

Uno de sus grandes éxitos harán su arribo al Game Cube y se trata de Phantasy Star Online pero esta será la versión 2. Este juego es en esencia un RPG, pero lo que lo hace más innovador es que tiene la opción Online con la cual puedes interactuar con otras personas que estén conectadas en Internet y esten jugando el mismo juego. Si te acuerdas la opción Online fue uno de los tantos atractivos de las consolas de ahora, ya que puedes jugar con otras personas que tengan este mismo juego he incluso gente de otros países. Hasta este momento Sega es el primero en anunciar un juego de este tipo, pero todavía no se dice si será Online o multiplayer como se ve en las fotos que son para el Game Cube, pero si sí lo hacen Online como originalmente, no dudamos que a futuro más compañías se animen a usar esta opción que es uno de los puntos fuertes de las consolas. De hecho, la indecisión de Nintendo por confirmarle a Sega si podrá jugarse o no su juego en red, Yuji Naka, líder del Sonic Team, dijo en una entrevista que ojalá que Nintendo se decida pronto, porque si no tendrán que cambiarle el nombre al juego para llamarlo "Phantasy Star Offline".







Otros títulos que fueron anunciado para el Game Cube son:

SEGA | NINTENDO GAMECUBE

SUPER MONKEY BALL

FIN 2001







SEGA | NINTENDO GAMECUBE

VIRTUA STRIKER VER. 2002

PRIMAVERA 2002

Después de ver estos títulos que van a estar muy buenos ahora toca el turno a los títulos que anunciaron para el Game Boy Advance en el cual hará su aparición la "mascota" (por así decirlo) de Sega y se trata de Sonic.

SEGA | NINTENDO GAMECUBE

SONIC THE HEDGEHOG ADVANCE

FIN 2001





Ahora conoceremos el mundo de Sonic y sus aventuras gracias a Sega quien ha decidido lanzar sus aventuras en el Game Boy Advance. Aquí veremos a Sonic, Tails, Knucles y Amy luchar contra todos los secuaces del Doctor Robotnik, quien es archienemigo de Sonic el cual tiene preparado varios retos, puzzles y trampas para evitar que sus planes sean extropeados. Aun falta bastante desarrollo al juego pero promete ser un nuevo personaje al cual puedes llegar a querer, sólo nos queda esperar a que terminen de programarlo y analizar este nuevo personaje que nos trae Sega.





Otros títulos que llegarán para el Game Boy Advance son:

SEGA | GAME BOY ADVANCE

CHUCHU ROCKET!

JUNIO 2001

SEGA | GAME BOY ADVANCE

ADVANCED COLUMNS

SEPTIEMBRE 2001

CRAVE ENTERTAINMENT

NATSUME

Estos dos licenciatarios también se juntaron en un mismo stand (Universal Studios y Blizzard Entertainment hicieron lo mismo) en el que presentaron varios juegos, entre ellos varios títulos para el Game Boy Advance y Game Boy Color por parte de las dos compañías, pero en Natsume pudimos enterarnos de varias cosas buenas ya que hablamos con Graham Markay quien nos dio bastante información acerca de los juego que vienen en camino en especial de Harvest Moon 3 para Game Boy Color, pero mejor sigue leyendo y sabrás a que nos referimos.

ESTE ARTICULO CONTINUA EN LA PAGINA 92

A FONDO

GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING



Los juegos de carreras son bastante populares, tanto que el F-Zero Advance es uno de los juegos de lanzamiento, pero hay quienes prefieren juegos con vehículos reales y la verdad que éste está realmente increíble, por lo que también fue un título de lanzamiento en Japón. Lógicamente, el análisis que te presentamos está basado en el juego que ya salió en Japón, así que algunas cosas pueden cambiar en la versión americana, de hecho, la misma gente de MTO ha dicho en varios comunicados de prensa que el juego que llegará a nuestro continente contará con varias cosas más, como un par de pistas extras o un mayor número de autos, sin embargo ya se nos quemaban las habas por platicarte algo padre del Game Boy Advance que estamos disfrutando aquí en la redacción.







Para empezar te diremos que gráficamente este juego no tiene pero alguno, gracias a la gran cantidad de colores que puede desplegar el Game Boy Advance, los automóviles y los escenarios se ven MUY reales, nada comparado con lo que antes habías visto para el Game Boy Color, y por si no crees lo que te decimos, las fotos hablan por sí mismas.

Gracias a las digitalizaciones, el concepto gráfico del juego es un deleite para la pupila, de hecho, hasta puedes llegar a pensar que el juego es realmente poligonal, sin embargo, lo que utilizaron para desarrollar el concepto no es nada más que el simple manejo adecuado del "Mode 7" a gran velocidad y con muchos detalles, es por ellos que no se tardaron demasiado en desarrollar el juego.





GT Advance cuenta con una gran ayuda con lo que respecta a marcas conocidas de automóviles, aquí encontrarás vehículos de Honda, Mitsubishi, Nisan, Suzuki, Toyota, entre otros, por lo que al comenzar tienes alrededor de 14 diferentes autos, pero al ir ganando carreras, lógicamente también ganarás modificaciones al igual que un más vehículos, haciendo un total de 48 carros con características totalmente diferentes, cada uno para cierto tipo de pistas y condiciones climáticas.







La gran variedad de autos te permite tener varias opciones para cada una de las pistas y así conocer el verdadero reto del juego.



Algo que nos dejó muy asombrados son las pistas, ya que independientemente de los factores climáticos a los que son expuestas, la calidad gráfica es impresionante y todo corre con la fluidez necesaria para mantenerte pegado al sistema.



El "As" del juego definitivamente está en el control, es muy preciso y fácil de acostumbrarte a él. Para empezar es muy importante que sepas que el control cambia dependiendo del auto y las condiciones en las que curses la pista (bueno, eso es obvio), pero también influye la caja de velocidades del carro ya que al dejarla en Automático, te ahorra el estar checando el Velocímetro para cambiar de velocidad, pero así no te permite revolucionar lo suficientemente bien el motor como para sacarle todo el provecho al auto. Un buen ejemplo sería que al terminar de dar una curva, en automático te deja en "X" velocidad por lo que te toma algunos segundos el agarrar velocidad, sin embargo al utilizar el modo estándar podrás seleccionar la velocidad que quieras y así acelerar rápidamente.











Por otra parte, aún jugando en automático tendrás que hacer un muy buen uso del freno. Aunque los botones del Game Boy Advance no son análogos, los programadores se las arreglaron muy bien para darle un sabor muy peculiar a las acciones que toma el carro ya que si al dar una vuelta cerrada no haces uso del freno, la fuerza de inercia te llevará hacia el extremo de la pista y al estrellarte deberás arrancar casi desde cero, pero aún cuando frenas y sigues manteniendo el curso del auto hacia el interior de la curva, el carro seguirá patinándose y lógicamente perderás el control. Lo adecuado es tratar de no volantear demasiado sin esperar a que llegues al final del camino para frenar. Esto no es nada nuevo, pero la verdad es uno de los juegos que mejor han sabido programar con ese respecto.







Nos da mucho gusto de que Nintendo aliente a los nuevos equipos de programadores para que desarrollen sus ideas y conceptos de una forma fácil y rápida y así enfocarse a las limitantes del sistema o almacenamiento en vez de lidiar con una serie de obstáculos que les quitarían demasiado tiempo y GT Advance es la muestra de ello.

Segunda Opinion

La forma en la que MTO ha programado el juego haciendo uso del Mode 7 me parece asombrosa y creo que todos en la revista pensamos que el sistema estaba generando polígonos, pero al verlo con detenimiento, entendimos que los programadores utilizaban digitalizaciones para darle un enfoque mucho más real. Pero eso no fue el fin del asunto ya que al tener el agrado de jugarlo por varias horas, me percaté de que la combinación gráfica junto con el bien desarrollado control hacían una mezcla tan buena que no pude apartarme de él en varios días hasta que lo terminé, (una copa porque ya me estaban exigiendo mis artículos). Personalmente puedo catalogar este título como un gran adelanto para MTO que simplemente es divertido, con bastante reto pero sin que te extralimiten las posibilidades de seguir avanzando y en definitiva muy adictivo.

Conejo

GT Advance Championship Racing

THQ

RP

MTO

?

MEGAS

DEPORTES CARRERAS

JUNIO 2001



- El juego te da una profundidad gráfica tan buena que parece real.
- El control es uno de los mejores para un juego de carreras.

Lo Malo Es Que

- La versión americana vendrá sin batería, por lo que tendrás que hacer uso de los passwords para guardar tus avances.



EL CONEJO EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Por:
Fco. Javier Chávez "Conejo"

Bienvenido a mi sección, como ya lo platiqué en el número anterior, esta parte de la revista estará dedicada a los juegos que nunca salieron en el mercado americano o que definitivamente se echaron para atrás o simplemente se les terminó el dinero antes de poder hacer historia.

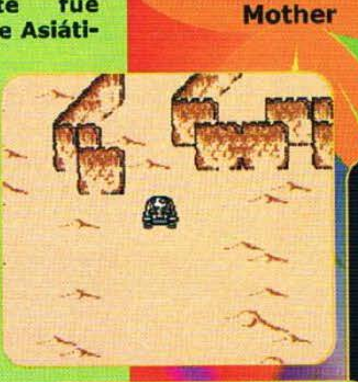
Antes que nada, he recibido un par de cartas electrónicas preguntando el por qué del nombre de la sección y pues la respuesta es muy simple: El Conejo (es mi sección) en el País de las Maravillas (porque sería maravilloso que al menos en un país salieran absolutamente todos los juegos que se desarrollan).
Aclarado el punto, en este mes te hablaremos una saga que tal vez en América no exista ya que solamente se lanzó uno de los juegos, pero que gracias a su gran creatividad y gran concepto permanecerá por siempre en un lugar muy especial, nos referimos a Mother (y no te estoy cotorreando ni nada por el estilo), mejor conocido en nuestro continente como EarthBound.

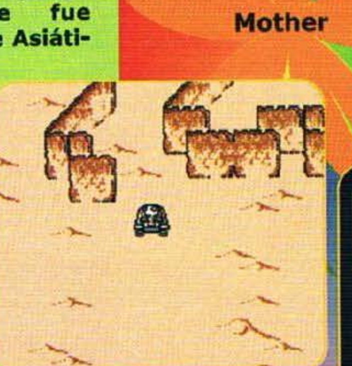




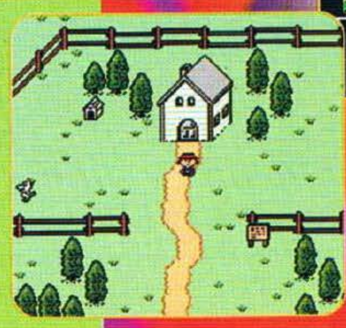
Tal vez todo mundo (o tal vez mucha gente) recuerde el afamado juego de EarthBound para el Super Nintendo, sin embargo, el juego originalmente fue lanzado para el Famicom (NES) en el lejano continente Asiático por allá en los finales de los 80's.
El juego resultó ser bastante popular en su lugar de origen gracias a sus conceptos simples y originales.
La historia relata la vida de un niño común y corriente que tiene un acercamiento con seres extraterrestres y desde ese momento comienzan sus aventuras ya que se da cuenta que tiene poderes psíquicos y junto con sus amigos harán todo lo posible por evitar que criaturas del espacio exterior se apoderen del planeta tierra.
Definitivamente es un gran juego de RPG con un punto de vista muy peculiar ya que nuestro héroe se vale de cosas comunes para defenderse como son un bat de baseball o resorteras (con la finalidad de atacar a los aliens y sus secuaces), chamarras y gorras (para ganar algo de defensa), pizzas y hamburguesas (para recuperar energía), y lo más importante, una tarjeta de débito en donde tu papá te depositará dinero para que no te haga falta nada, y también es importante que no dejes de comunicarte a tu casa para que guardes tus avances del juego.
En general el juego transmite valores universales como la valentía y la amistad además de enredos bastante cotorros, por lo que no tuvo problema en sobresalir.

Mother











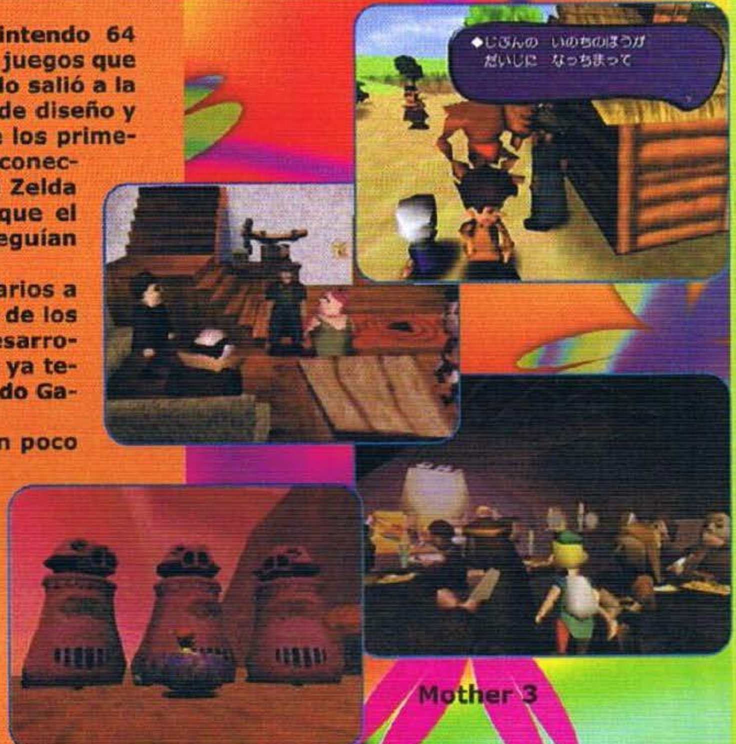






A pesar de que el juego ya estaba programado y con todos los textos traducidos al inglés, a la hora de la producción en masa, Nintendo decide que el mercado americano no estaba listo para este tipo de juegos, (en ese entonces, Final Fantasy y Dragon Quest eran algo bastante complejo, como para gente mayor, por lo que como siempre, prefirieron sacar mas juegos para niños con conceptos y controles mas simples) por lo que se decidió parar todo el proceso y mandar todo el trabajo a la basura.
Pero la triste historia de la saga no se quedó simplemente en el pasado, está latente y aun no termina de cerrar la herida, aún cuando Mother 2 para el Super Famicom si llego a América como ErthBound para el Super Nintendo.

Como Nintendo dijo, desde el lanzamiento del Nintendo 64 EarthBound 64 (o Mother 3 en Japón) fue uno de los juegos que se planearon desde la salida del sistema, pero cuando salió a la venta el N64, el juego fue retrazado por cuestiones de diseño y programación. Después se dijo que iba a ser uno de los primeros juegos para el Nintendo DD (el accesorio que se conecta en la parte inferior del Nintendo 64) al igual que Zelda 64. Hace dos años se dudaba considerablemente que el juego pudiera ver la luz del día, sin embargo aún seguían considerándolo para este sistema.
Desde el año pasado, Nintendo había hecho comentarios a cerca del juego que lamentablemente no vería la luz de los aparadores. ¿Por qué? Simplemente el tiempo de desarrollo del juego había excedido la cuenta y la compañía ya tenía un nuevo sistema del cual preocuparse, el Nintendo Game Cube.
Bien pues en este último E3 del 2001, platicamos un poco con Shigesato Itoi (el gran maestro tras del juego) y nos comentó que lamentablemente por problemas con la estructura del juego y varios bugs, completarlo aún le tomaría bastante tiempo y gracias a que la gran mayoría de la gente de Nintendo ya estaba trabajando desde hace tiempo con el Game Cube, pues se tomó la decisión de cancelar el título. Lo peor de todo es que le preguntamos si estaban pensando en trasladar su trabajo al Game Cube y nos dijo que por el momento toda la gente ya está ocupada un varios proyectos, por lo que en un futuro cercano era prácticamente imposible.





En verdad esperamos que la gente de Nintendo reconsidere la opción de sacar el juego aún en uno de sus nuevos sistemas ya que no presentan tanto problema para desarrollar nuevos juegos, así que tal vez sea una buena opción y esperemos que Nintendo deje de cancelar proyectos tan prometedores como lo es esta saga.
Muchísimas gracias por su atención y espero que durante el mes me manden cartas o e-mails para solicitarme juegos de los que nunca llegaron a nuestras manos pòr culpa de alguien más. Por el momento aún no me decido si hablar de Parodius (un excelente shooter de Konami) o Star Fox 2, ambos para el Super Nintendo.
Ya lo saben, cualquier carta o e-mail por favor mándenlo a la dirección de la revista o a mi cuenta de e-mail: conejo@nintendo.com.mx con la leyenda: Sección del Conejo.
Nos veremos en otro vórtice del tiempo en donde las cosas salen bien y todos tenemos el juego que queremos.

C.N.Profiles

DASH



Nombre: Dash Rendar

Apariciones:
Star Wars: Shadows Of The Empire (N64)
Star Wars: Shadows Of The Empire (PC)

Aliados:

Dash es un mercenario a sueldo, es un viejo amigo (y rival) de Han Solo, pero no trabaja para ninguna organización en particular. Solamente cuenta con su copiloto Leebo, un androide siempre leal que opera el Outrider cuando Dash está ocupado en otra situación.

Personalidad:

Dash Rendar es un personaje bastante calmado, no es un guerrero muy diestro en el combate cuerpo a cuerpo, pero es un gran piloto y muestra una destreza en el uso de los Blaster Láser. Como mercenario, prefiere mantenerse sin un bando definido, pero obviamente se inclina a ayudar a los buenos, claro, cobrando sus honorarios (de algo hay que vivir ¿no?).

Shadows of the Empire:

Dentro de la saga de Star Wars, justamente entre el episodio V (The Empire Strikes Back) y el episodio VI (The Return of the Jedi); se sitúa la historia de Shadows of the Empire. Durante la batalla en el sistema Hoth, un mercenario conocido como Dash Rendar es contratado por la princesa Leia; Dash llega justo enmedio de la batalla y le es asignado un Snowspeeder, aquí es donde empieza el juego. Después de esto, Han es capturado y congelado en Carbonita, Boba Fett emprende la jornada para llevárselo a Jabba the Hutt pero es emboscado por IG-88, Leia le pide a Dash que encuentre a Han y sigue la pista de IG-88 para averiguar sobre el paradero de Fett. Aunque logra encontrar a Boba Fett, éste entrega a Han a Jabba; mientras esto sucede, Xixor, jefe de una organización criminal conocida como Black Sun, hace acuerdos con el emperador para proveerlo de naves.

Pero su verdadero plan es hacer quedar mal a Lord Vader ante los ojos del emperador, eliminando a Luke para convertirse en el segundo al mando y posteriormente, gracias a una nueva traición, en líder del imperio. Con ayuda de Dash, un grupo de rebeldes entra en la ciudad imperial para salvar a Skywalker y destruir las defensas de la estación espacial de Xixor, el Skyhook, también Vader se da cuenta del engaño y lanza un ataque contra Xixor, se libra una batalla entre Imperiales, Rebeldes y las fuerzas de Xixor, donde al final el Skyhook es destruido. Aunque Leia y Luke buscan, no pueden encontrar al Outrider de Dash, así que piensan que murió al no poder salir del Skyhook cuando estalló, pero Dash tiene otros planes, hacer pensar a todos que está muerto y ser recordado como héroe, tal vez algún día lo vuelvan a ver...

Observaciones:

Shadows of the Empire fue uno de los primeros juegos en salir para el N64; como muchas veces sucede, este es un gran juego que empleó muy bien las capacidades del sistema (algunos después no han dado mucho de sí, como cuando pasó con el SNES). Muchos fans esperaban a Luke haciendo de las suyas en el N64 ó tal vez a algún Jedi legendario, pero no fue así. Se empleó mejor la historia del cómic Shadows of the Empire, que se convirtió en una parte más apegada a la saga que las otras historias alternativas y donde Dash Rendar era el protagonista, quien fue gratamente acogido por los fans, pero que siguiendo la historia del juego, tal vez no lo volvamos a ver en otra historia que no sea en los Cómics.

"Dash Rendar es un personaje que se ganó su lugar en el universo de Star Wars y la historia de S.O.T.E. se incorporó perfectamente a la saga; aunque personalmente no me gustan las historias alternas a las seis películas, tanto S.O.T.E. como Rogue Squadron se acoplan a la saga meritoriamente, ya era hora de darle un respiro a Luke ¿no crees?

Panteón

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

Por: Panteón

Una vez más, los saludo desde este espacio dedicado a reanimar a los juegos que han hecho época. Con un gran regocijo, he recibido muchos mails de lectores que me han pedido juegos, me han hecho preguntas y por qué no decirlo, una que otra aclaración. Lo bueno es que el Cementerio tiene vida y cada vez más irá haciéndose más fuerte y mejor, espero contar con su ayuda para que sigamos reviviendo esos juegos que se encuentran esperando a ser jugados nuevamente.

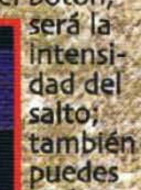
Ahora vamos a checar el legendario Super Mario Bros. aunque casi todos lo hemos jugado, tal vez hay videojugadores que acaban de iniciarse en este ámbito y algunos quieren revivir este gran juego. Vamos a checarlo y a introducir un poco de nuevas Sub-Secciones, recuerda que alguna vez dijimos que el final de un juego, apenas era el comienzo...

Super Mario Bros

Este juego es muy conocido por casi todos los videojugadores fue el primer Mario que apareció en el NES y es el que venía en la compra del NES Action Set y Power Set. En el AS, venía con el juego Duck Hunt, que se podía usar con el Zapper y en el PS, venía con el Duck Hunt y World Class Track Meter, además del Zapper y el Power Pad. Claro, también se podía conseguir aparte, en un solo cartucho, que era la mejor opción para aquellos que adquirieron el Control Deck. Es un juego con la temática bastante sencilla y una sola dirección de scroll (a la derecha), es para uno o dos jugadores alternando turnos en juegos independientes, uno controlando a Mario Mario y el otro a Luigi Mario.







Los personajes se controlan con el Control Pad, puedes moverte hacia izquierda y derecha y agacharte. Con el botón A saltas, dependiendo del tiempo que presiones el botón, será la intensidad del salto; también puedes nadar, presionándolo varias veces en una escena de agua. Con el botón B, disparas (debes estar convertido en Fire Mario) y si lo dejas presionado puedes correr a la dirección que presiones en el Pad.



Puedes agacharte cuando vas corriendo para pasar por lugares bajos (sólo en Super Mario o Fire Mario)



Para ayudarte en tu camino, usa los siguientes ítems, algunos se encuentran ocultos, debes saltar en ciertos lugares para que aparezcan los bloques que los contienen.



Hongos: Los hongos te convierten en Super Mario, puedes romper bloques al pegarles por abajo y resistes un ataque, cuando esto pasa, regresas a ser Mario y eres vulnerable a todo.

Compañía	Sistema	Desarrollador	Categoría	Año de salida
Nintendo		Nintendo	Acción	1985



Flores: Estas flores te transforman en Fiery Mario, debes estar en SM para que aparezcan, de lo contrario, aparecerá un hongo. Cuando estás en este modo puede disparar fuego, pero si eres golpeado, regresarás a ser Mario.



Estrellas: Te permiten ser invencible por un tiempo limitado.





Estrellas: Te permiten ser invencible por un tiempo limitado.

Hongos Verdes: Te dan una vida extra.

El objetivo del juego es rescatar a la Princesa Toadstool que está prisionera en el último castillo, en total debes pasar ocho mundos para llegar terminar el juego. Cada mundo se divide en cuatro etapas, cada una con diferentes peligros. Para pasar una escena, debes llegar al final de ésta y subir la bandera.
Las escenas están distribuidas así:

Etapa normal
Etapa Submarina o Subterránea
Etapa Elevada
Castillo

En las escenas normales, juegas al raz del suelo, sin demasiados peligros, es muy común que aparezcan más enemigos que en las demás. En las escenas de agua debes usar el botón de salto para nadar, pero debes tener cuidado con las corrientes de agua. En las subterráneas, deberás avanzar y muchas veces abrir tu camino por entre los muros. Las escenas elevadas no precisan siempre de muchos enemigos, sino de plataformas voladoras y muchos abismos para que tú sólo encuentres tu fin si eres descuidado o si no piensas tus movimientos. El castillo está custodiado por Bowser, quien reaparecerá en cada castillo, con mejoras respecto al anterior, así que ten cuidado.



La escena donde puedes tener problemas es en el Castillo 7, pues es un lugar embrujado. Si no sabes el secreto, podrías perderte para siempre, pues los caminos se repiten una y otra vez. Para pasar este tenebroso lugar, entrando ve por abajo, luego por en medio, luego por arriba para que cambie la primera sección. Ahora ve por arriba, luego enmedio y luego arriba. Al llegar con Bowser, puedes dispararle de lejos con Fire Mario o si vas en SM o Mario, pégate a él y cuando salte, pásate rápidamente por debajo para que agarres el hacha y lo tires a la lava. Esta técnica te sirve con Bowser en todos los castillos donde avienta martillos.

Aquí están los Warp Zones:









Para obtener muchas vidas, en el mundo 3-1 (o 7-1), al final, espera a la tortuga a que baje las escaleras desde un escalón. Cuando esté a un escalón de distancia, salta muchas veces para que rebotes en ella, después de un momento, obtendrás muchas vidas.

Aunque se que muchos hemos jugado este gran clásico, también sé que algunos no tienen el NES o el juego, por eso te doy el tip que si tienes o consigues el Super Mario All-Stars de SNES, puedes usar todos estos tips para el NES. Aunque claro, con sus variantes lógicas, por ejemplo: en SMB-AS, sí llevan un conteo de las vidas que sacas con el truco de la concha y en el NES aparecen bugs.

Detalle

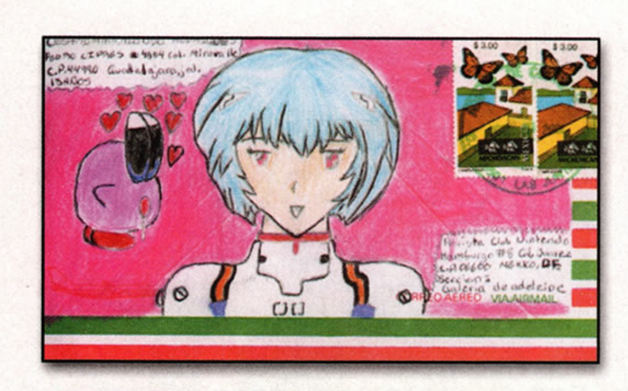
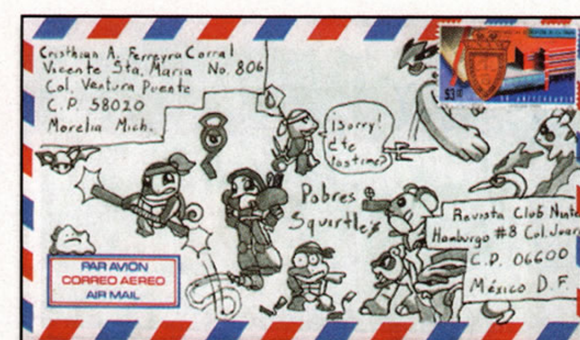
¿Alguna vez has sentido la desesperación cuando ves una película de terror y ves que corren y corren y no llegan a ninguna parte? Tal vez has sentido eso alguna vez en un sueño o en algún lugar que no conoces. Este sentimiento es el que te transmite la escena 7-4 (el penúltimo castillo), como podrás darte cuenta, los juegos están llenos de ese toque especial que hace que sientas diferentes tipos de sensaciones de acuerdo a las situaciones que se te presentan; otro ejemplo es cuando vas en un juego donde el scroll te persigue. Los juegos de Nintendo siempre están llenos de eso "algo" que se hace meterte en el juego, sin necesidad de que sea un ambiente en 3D o algo así, procura checar todos los detalles, la música y otros elementos para que disfrutes más tus juegos.

Epitafio

Jesús Rafael González Pérez
DANIEL "CALIMBA"

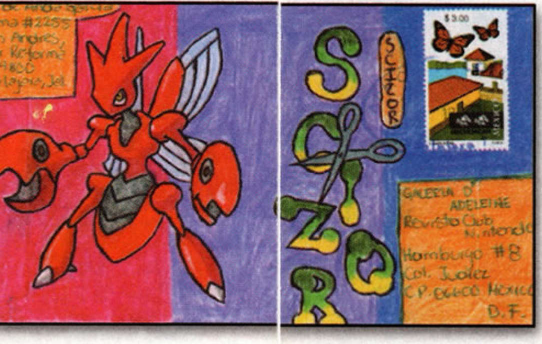
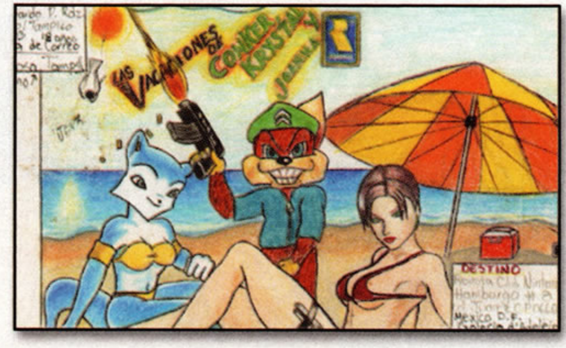
Pues bien, me despido, espero que este Cementerio sea del agrado de los lectores que lo pidieron, estaré incluyendo más juegos y más Sub-Secciones, mantente pendiente... Recuerda que puedes escribir a la dirección de la revista y por mail a: panteon@nintendo.com.mx. ¡Ah! Para que tus cartas no se revuelvan con las demás y pueda revisarlas mejor y responder a tus peticiones, dibuja en el sobre que está destinado a esta sección las letras CV del tamaño del sobre, con color Rojo, de preferencia con plumón para que se distingan.


JULIO
1 D 8 D 15 D 22 D 29 D
2 L 9 L 16 L 23 L 30 L
3 M 10 M 17 M 24 M 31 M
4 M 11 M 18 M 25 M
5 J 12 J 19 J 26 J
6 V 13 V 20 V 27 V
7 S 14 S 21 S 28 S
THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF AGES
© 2001 Nintendo
AGOSTO
5 D 12 D 19 D 26 D
6 L 13 L 20 L 27 L
7 M 14 M 21 M 28 M
1 M 8 M 15 M 22 M 29 M
2 J 9 J 16 J 23 J 30 J
3 V 10 V 17 V 24 V 31 V
4 S 11 S 18 S 25 S
THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF SEASONS
CLUB Nintendo

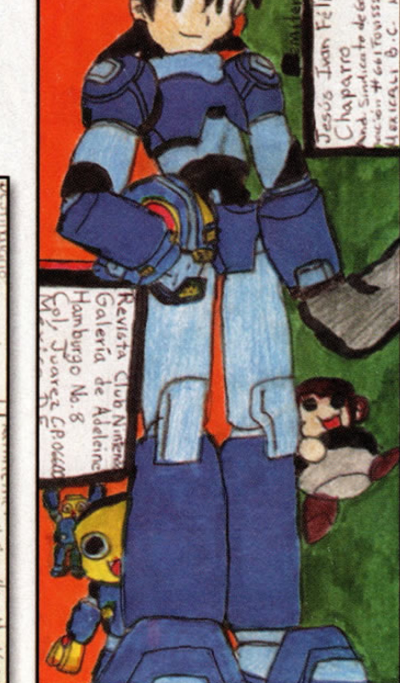
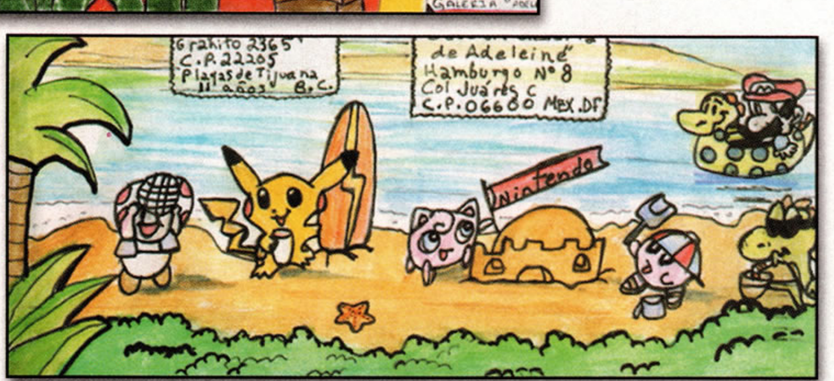


Cristhian A. Ferreyra Carral
Vicente Sta. Maria No. 806
Col. Ventura Puente
C.P. 58020
Morelia Mich.
Pobres Squirtles
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juarez
C.P. 06600
México D.F.
PAR AVION
CORREO AEREO
AIR MAIL

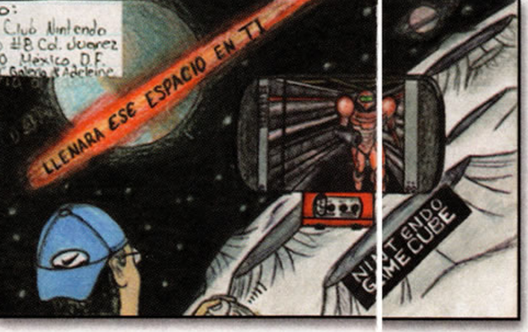
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P. 06600 México, D.F.
Sección Galería de Adeleine

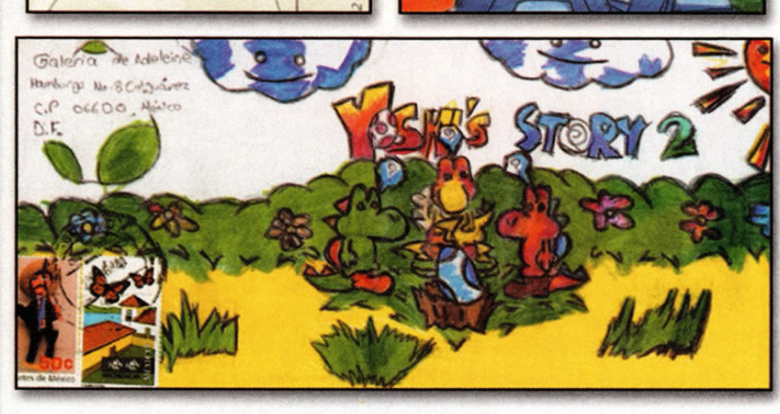
Club Nintendo
Seccion Galeria de Adeleine
Hamburgo #8 Col. Juarez
C.P. 06600
Mexico D.F.


MARIO ALBERTO

SCIZOR


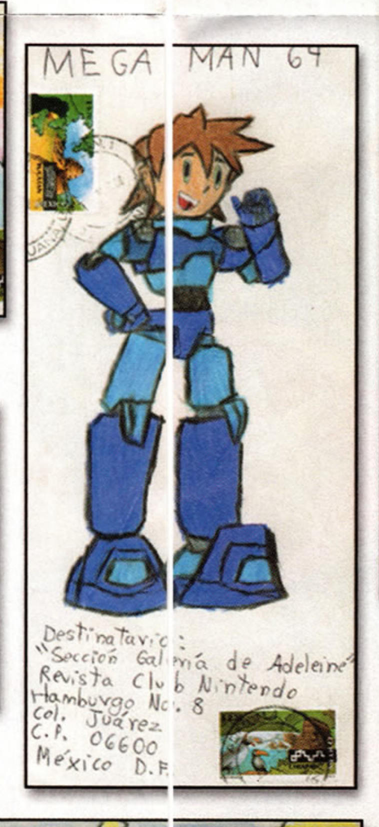
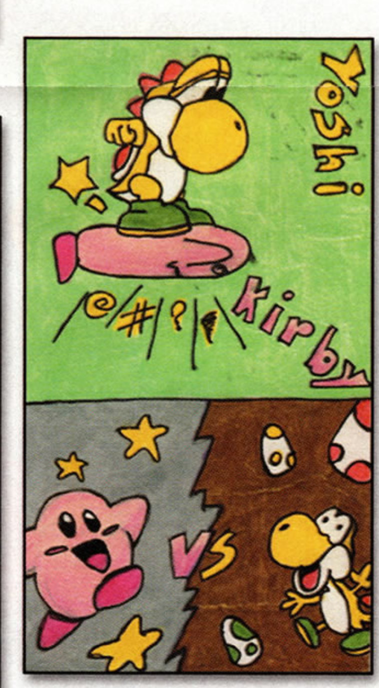
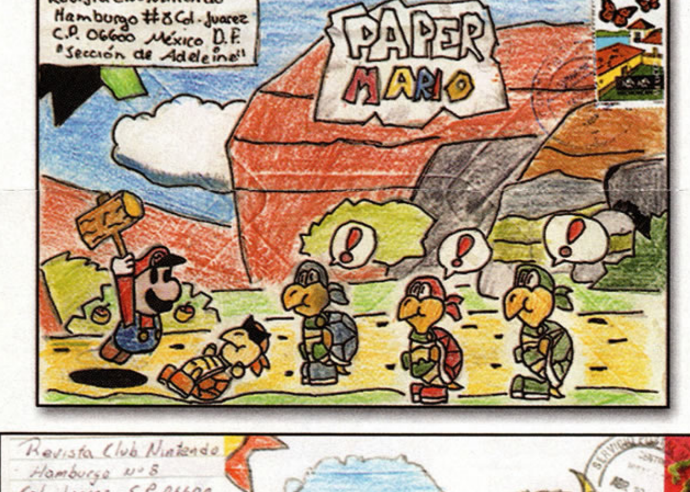
New Generation
PoKéMoN


MEGA MAN 64

de Adeleine
Hamburgo N° 8
Col. Juárez
C.P. 06600 Mex. D.F.

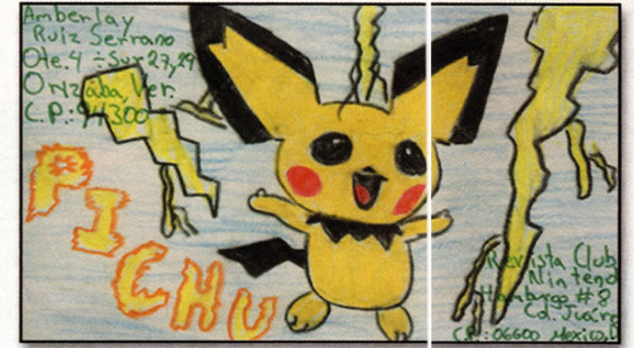
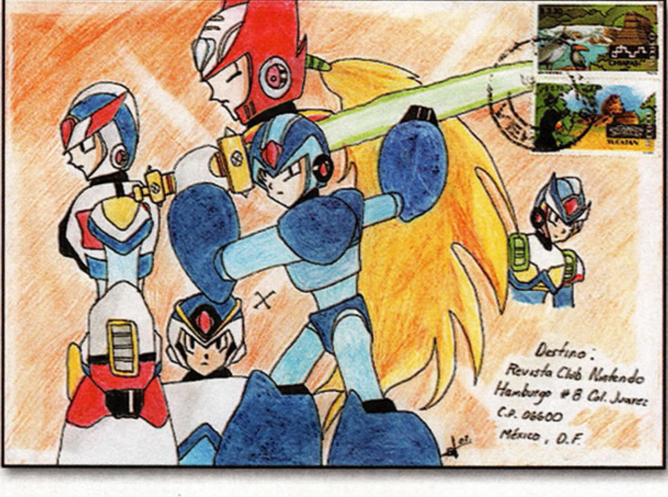
CONCURSO DE LA GORRA
SUPER SMASH BROS.
Revista CLUB NINTENDO
Hamburgo #8
Col. Juarez
C.P. 06600

NINTENDO GAME CUBE

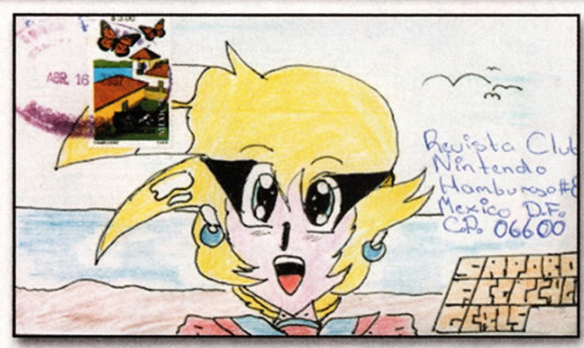


Galería de Adeleine
Yoshi's Story 2

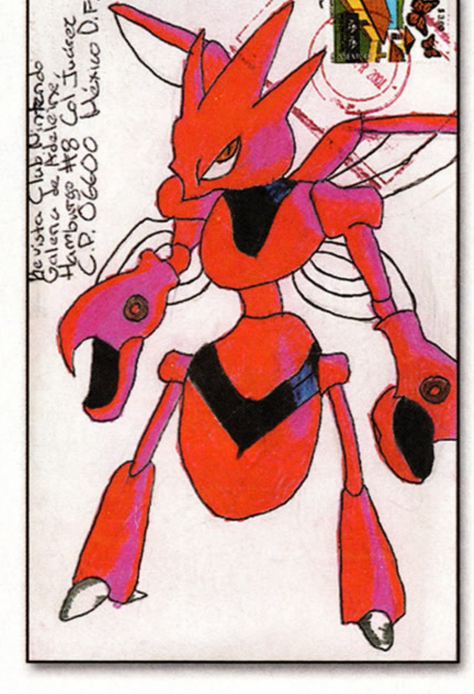
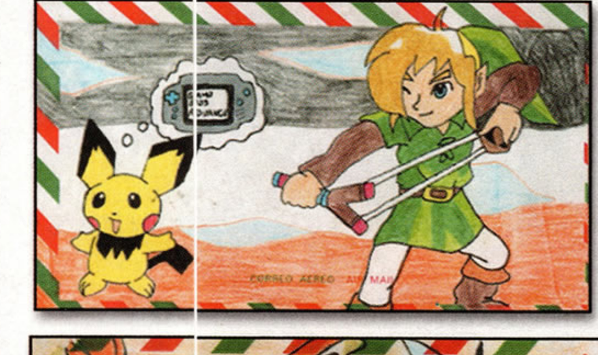
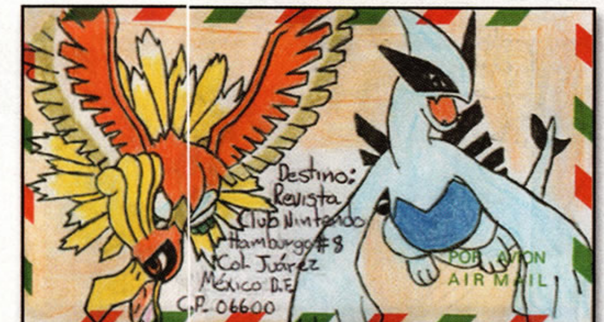
Galería d. Adeleine


"Sección Galería de Adeleine"
Hamburgo No. 8 Col. Juárez
C.P. 06600 Mexico D.F.
CORREO AEREO VIA AIR MAIL

MEGA MAN 64
Destinatario:
"Sección Galería de Adeleine"
Revista Club Nintendo
Hamburgo No. 8
Col. Juárez
C.P. 06600
México D.F.

Yoshi
Kirby
VS

Revista Club Nintendo
Hamburgo N° 8 Col. Juárez
C.P. 06600 México D.F.
"Sección de Adeleine"
PAPER MARIO

Revista Club Nintendo

Jesús Gerardo Valle Mtz.
Priv. Triangulo #13
Virreyes Residencial
Saltillo Coah. Mexico
C.P. 25230
"Galería D'Adeleine"
Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8
Col. Juárez
C.P 06600 México D.F.
PAPER MARIO

PI CHU

Destino:
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P. 06600
México, D.F.

MEGA MAN 64
CORREO AEREO
Revista Club Nintendo
Sección de Adeleine
Hamburgo #8
Col. Juárez
Mexico D.F.
C.P. 06600

Revista Club Nintendo
Mexico D.F.
C.P. 06600

POKéMON STADIUM 2
Sección Galería de Adeleine



Destino:
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8
Col. Juárez
México D.F.
C.P. 06600
AIR MAIL

Revista Club Nintendo



Pokémon Stadium 2

Bueno, pues continuamos dándote los mejores tips para que puedas vencer al CPU en todas las copas de Pokémon Stadium 2. En esta ocasión terminamos el Round 1, donde incluímos a la Prime Cup y al Gym Leader Castle. Recuerda que si tienes Pokémon en tu Game Boy, es mejor que uses esos a los rentados. También puedes cambiar de Pokémon y no necesariamente usar los que te recomendamos.

ROUND 1

Prime Cup

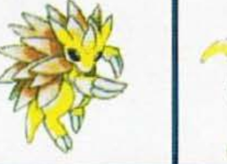
Definitvamente esta es una copa en donde no cualquier entrenador puede salir avante. Es un torneo muy difícil, donde el hecho de que el uso de cualquier Pokémon de cualquier nivel no esté restringido, lo hace aún más difícil. Si tienes Pokémon bien entrenados en tu cartucho de Game Boy, te recomendamos usarlos sin pensarlo más.



Equipo Rentado

Los Pokémon tipo Psychic pueden dominar a los demás aquí si los usas abiamente. El Mirror Coat de Wobbuffet y de Corsola es la respuesta a poderosos ataques de tus oponentes, como el Psychic; de igual forma, Kadabra, de los Pokémon a rentar, casi no tiene debilidades.


Fearow


Sandslash

Kadabra


Wobbufet


Corsola

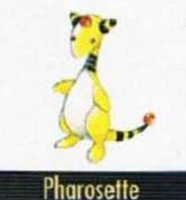

Magmar

Batalla 1
Lass terry

Kadabra — Sandslash — Fearrow


Lossomette
Fearow (Drill Peck)


Azumarette
Kadabra (Thunderpunch)


Pharosette
Sandslash (Eartquake)

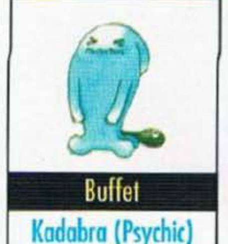

Furrette
Kadabra (Psychic)

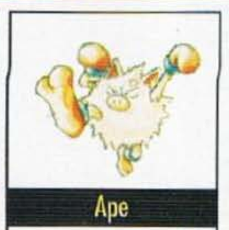

Tuffette
Sandslash (Eartquake)


Togette
Kadabra (Thunderpunch)

Batalla 2
Blackbelt Yang

Fearrow — Sandslash — Kadabra


Buffet
Kadabra (Psychic)


Ape
Fearow (Drill Peck)


Chan
Fearow (Drill Peck)


Lee
Fearow (Drill Peck)


Top
Fearow (Drill Peck)


King
Sandslash (Eartquake)

Batalla 3
Bird Keeper Adarm

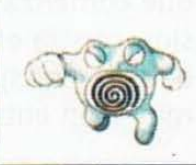
Kadabra — Corsola — Fearrow

					
Izardash	Gligash	Aeroash	Fearoash	Kroash	Drioash
Corsola (Ancient Power)	Corsola (Surf)	Kadabra (Thunderpunch)	Kadabra (Thunderpunch)	Kadabra (Thunderpunch)	Kadabra (Reflect / Thunderpunch)

Batalla 4
Cooltrainer Floria



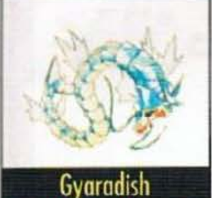
Fearrow — Sandslash — Wobbuffet

					
Stantance	Hypnance	Cutorance	Fablance	Reebelance	Wrathance
Fearow (Drill Peck)	Wobbuffet (Mirror Coat)	Fearow (Drill Peck)	Sandslash (Earthquake)	Fearow (Drill Peck)	Fearow (Drill Peck)

Batalla 5
Fisher Chase

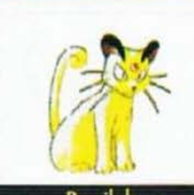


Kadabra — Wobbuffet — Sandslash

					
Gyaradish	Mantish	Turnish	Quagish	Dewish	Niteish
Kadabra (Thunderpunch)	Kadabra (Thunderpunch)	Sandslash (Earthquake)	Wobbuffet (Mirror Coat / Counter)	Kadabra (Thunderpunch)	Wobbuffet (Mirror Coat)

Batalla 6
Scientist Craig

Fearrow — Sandslash — Magmar

					
Forretlab	Persilab	Trodelab	Snealab	Crolab	Ninelab
Magmar (Fire Punch)	Fearow (Drill Peck / Hyper Beam)	Sandslash (Earthquake)	Fearow (Drill Peck / Hyper Beam)	Fearow (Hyper Beam)	Sandslash (Earthquake)

Batalla 7
Skier Kathy

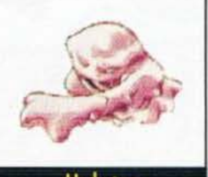


Kadabra — Wobbuffet — Corsola

					
Jynow	Laprow	Slowkow	Pilosow	Mr. Mimow	Feralow
Corsola (Ancient Power)	Kadabra (Thunderpunch)	Kadabra (Thunderpunch)	Kadabra (Reflect / Psychic)	Corsola (Ancient Power)	Wobbuffet (Counter)

Batalla 8
Cooltrainer Marty

Wobbuffet **Kadabra** **Sandslash**

					
Mewstar	Ursastar	Miestar	Umbstar	Mukstar	Tyrastar
Wobbuffet (Mirror Coat)	Kadabra (Reflect / Psychic)	Kadabra (Thunderpunch)	Sandslash (Earthquake)	Kadabra (Psychic)	Sandslash (Earthquake)

Gym Leader Castle

Los mejores entrenadores en el mundo, de Johto y Kanto, te están esperando en el Gym Leader Castle. Tendrás que comenzar a escalar hasta llegar a la cima del castillo de Johto, peleando en ocho gimnasios, contra el Team Rocket y contra la Elite Four. Una vez que salgas victorioso, otras nueve batallas te esperan en Kanto. En total te enfrentarás contra los 38 mejores entrenadores y sus muy bien entrenados Pokémon.

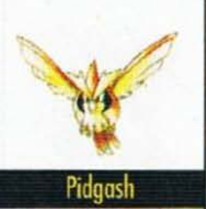
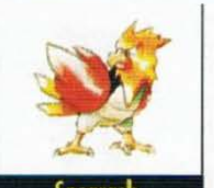
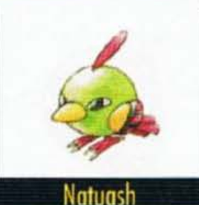
Violet Gym
Equipo Rentado

El equipo que te recomendamos está diseñado para derrotar a Pokémon de tipo Flying, como los que usa Matt y Falkner. Ganarás las batallas fácilmente usando ataques de Ice, Rock o Electric. Los tres primeros Pokémon que te recomendamos tienen gran velocidad, por lo que atacarás primero casi siempre.

					
Electabuzz	Jynx	Aerodactyl	Skarmory	Pupitar	Magneton

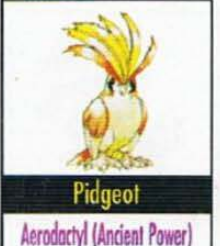
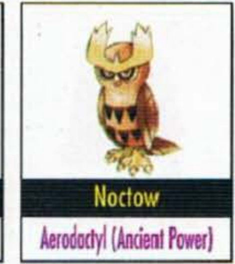
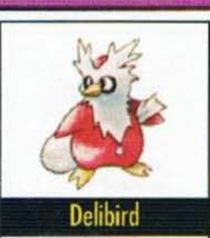
Batalla 1
Bird Keeper Matt

Jynx **Aerodactyl** **Magneton**

					
Pidgash	Hootash	Spearash	Natuash	Doduash	Pidgeoash
Jynx (Ice Punch)	Jynx (Ice Punch)	Jynx (Ice Punch)	Jynx (Ice Punch)	Jynx (Ice Punch)	Jynx (Ice Punch)

Batalla 2
Gym Leader Falkner

Aerodactyl **Electabuzz** **Magneton**

					
Pidgeot	Farfetch'D	Noctow	Delibird	Fearow	Togetic
Aerodactyl (Ancient Power)	Aerodactyl (Ancient Power)	Aerodactyl (Ancient Power)	Aerodactyl (Ancient Power)	Aerodactyl (Ancient Power)	Electabuzz (Thunderpunch)

Azalea Gym Equipo Rentado

Los Pokémon tipo Bug serán derrotados muy fácilmente por Fearow. También Graveler, Kadabra y Hitmonlee tendrán un poco de trabajo. En la batalla final debes tener cuidado del Hyper Beam de Scyther y del Sludge Bomb de Weepinbell.


Fearow


Seadra


Hitmonlee


Kadabra


Scizor


Graveler

Batalla 1 Bug Catcher Chaz

Fearrow Seadra Scizor


Yanmy
Fearow (Drill Peck)


Spinary
Fearow (Drill Peck)


Shuckly
Seadra (Surf)

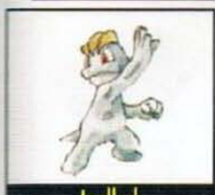

Rattaty
Scizor (Metal Claw)

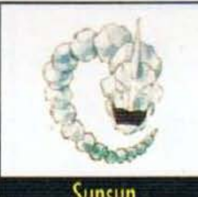

Parasy
Fearow (Drill Peck)


Geody
Seadra (Surf)

Batalla 2 Twins Min & Lin

Fearrow Hitmonlee Graveler


Ledled
Fearow (Drill Peck)


Sunsun
Fearow (Drill Peck)


Jiggjigg
Hitmonlee (Hi Jump Kick)


Hophop
Fearow (Drill Peck)


Pikapika
Graveler (Earthquake)


Clefclef
Hitmonlee (Hi Jump Kick)

Batalla 3 Gym Leader Bugsy

Fearrow Kadabra Seadra


Scyther
Fearow (Drill Peck)


Butterfree
Fearow (Drill Peck)


Beedrill
Kadabra (Psychic)


Weepinbell
Kadabra (Psychic)


Pinsir
Fearow (Drill Peck)


Pupitar
Seadra (Surf)

Goldenrod Gym Equipo Rentado

El Steel Wing de Skarmory tal vez no derrote a tus oponentes de un sólo golpe, pero será tu mejor arma contra los entrenadores de este gimnasio. En el último encuentro, Miltank es tu más grande obstáculo. Tendrás algo de oportunidad usando el Fly de Skarmory.


Skarmory


Electabuzz


Tyranitar


Aerodactyl


Slowking


Graveler

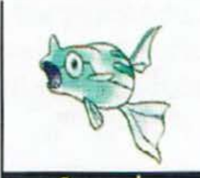
Batalla 1
Lass Lois

Skarmory — Electabuzz — Tyranitar

	Teddiette	Skarmory (Steel Wing)
	Marillette	Electabuzz (Thunderpunch)
	Meowette	Skarmory (Steel Wing)
	Phanpette	Skarmory (Steel Wing)
	Wagette	Electabuzz (Thunderpunch)
	Snubette	Tyranitar (Bite)

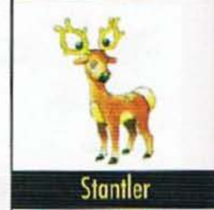
Batalla 2
Beauty Rita

Skarmory — Graveler — Slowking

	Aipody	Skarmory (Steel Wing)
	Mareedy	Graveler (Earthquake)
	Digdy	Skarmory (Steel Wing)
	Ponydy	Graveler (Earthquake)
	Remorady	Slowking (Psychic)
	Sendy	Graveler (Earthquake)

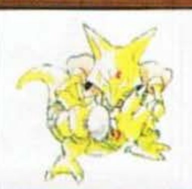
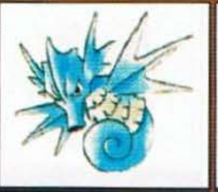
Batalla 3
Gym Leader Whitney

Hitmonchan — Kadabra — Graveler

	Miltank	Skarmory (Fly)
	Clefable	Tyranitar (Sandsorm / Bite)
	Wigglytuff	Tyranitar (Sandsorm / Bite)
	Gloom	Skarmory (Fly)
	Dodrio	Aerodactyl (Ancient Power)
	Stantler	Skarmory (Steel Wing)

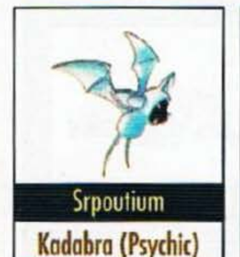
Ecruteak Gym
Equipo Rentado

Kadabra es uno de tus elementos más valiosos en este gimnasio. En la primera batalla, deja que Ditto se transforme en tu Skarmory y luego déjalo fuera de combate con Electabuzz. Si Kadabra se enfrenta a Ariados en el encuentro final, cuidado porque con una Sludge Bomb terminará contigo.

	Umbreon
	Kadabra
	Seadra
	Electabuzz
	Skarmory
	Charizard

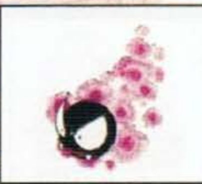
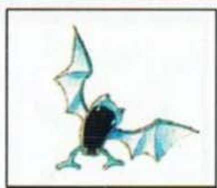
Batalla 1
Medium Holly

Kadabra — Electabuzz — Skarmory

	Srpoutium	Kadabra (Psychic)
	Hootium	Electabuzz (Thunderpunch)
	Ledium	Skarmory (Fly)
	Dittium	Skarmory / Electabuzz (Thunderpunch)
	Rinaium	Kadabra (Psychic)
	Ownium	Electabuzz (Thunderpunch)

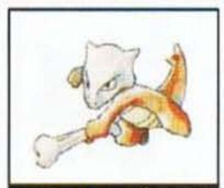
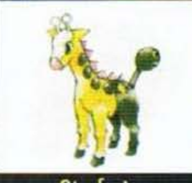
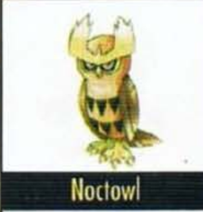
Batalla 2
Sage Ty

Kadabra | **Charizard** | **Umbreon**

					
Zubage	Smoochage	Gastage	Colage	Misdreage	Hauntage
Kadabra (Psychic)	Charizard (Fire Punch)	Kadabra (Psychic)	Kadabra (Psychic)	Umbreon (Faint Attack)	Kadabra (Psychic)

Batalla 3
Gym Leader Morty

Umbreon | **Kadabra** | **Seadra**

					
Gengar	Ariados	Sudowoodo	Marowak	Girafarig	Noctowl
Umbreon (Faint Attack)	Kadabra (Psychic)	Seadra (Surf)	Seadra (Surf)	Umbreon (Faint Attack)	Kadabra (Reflect / Thunderpunch)

Cianwood Gym
Equipo Rentado

Sólo dos entrenadores están entre tú y la victoria en este gimnasio. En la segunda batalla serás recibido con ataques que te paralizan o te confunden. Dale a Scyther la Bitter Berry y considara usar a Kadabra (y su Thunderpunch) en lugar de a Golbat si es que tienes problemas con Machoke o Primeape.

					
Slowking	Golbat	Kadabra	Venusaur	Scyther	Skarmory

Batalla 1
Blackbelt Nick

Slowking | **Kadabra** | **Venusaur**

					
Montop	Rino	Trio	Monlee	Seak	Horn
Slowking (Psychic)	Kadabra (Psychic)	Venusaur (Giga Drain)	Slowking (Psychic)	Venusaur (Giga Drain)	Venusaur (Giga Drain)

Batalla 2
Gym leader Chuck

Scyther | **Skarmory** | **Golbat**

					
Poliwrath	Granbull	Machoke	Hitmonchan	Sandslash	Primeape
Scyther (Wing Attack)	Skarmory (Fly)	Golbat (Wing Attack)	Scyther (Wing Attack)	Skarmory (Fly)	Golbat (Wing Attack)

Olivine Gym
Equipo Rentado

Un sólo entrenador está en este gimnasio, pero te aseguramos que será una batalla larga. Jasmine tiende a intercambiar a sus Pokémon dependiendo del que tengas tú. Tanto Quagsire como Magmar serán muy útiles contra los Pokémon tipo Steel de Jasmine.


Quagsire


Electabuzz


Magmar


Slowbro


Flaffy


Charizard

Batalla 7
Falta

Quagsire Electabuzz Magma


Steelix
Quagsire (Surf)


Corsola
Electabuzz (Thunderpunch)


Magneton
Magmar (Firepunch)


Mantine
Electabuzz (Thunderpunch)


Skarmory
Electabuzz (Thunderpunch)


Forretress
Magmar (Firepunch)

Team Rocket
Equipo Rentado

El primer equipo a enfrentar parece muy agresivo, pero puede manejarlo. Skarmory el poder para terminar con la mayor parte de los contrincantes, pero necesitarás algo de ayuda de Graveler y Machoke. En realidad el Equipo Rocket ladra mucho, pero no muerde.


Graveler


Gengar


Skarmory


Machoke


Aerodactyl


Kadabra

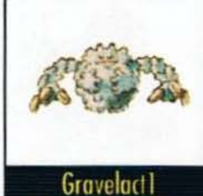
Batalla 1
Rocket Grunt

Skarmory Graveler Slowbro


Geoact1
Skarmory (Steel Wing)


Koffact1
Graveler (Earthquake)


Pineact1
Skarmory (Fly)


Gravelact1
Skarmory (Steel Wing)


Weezact1
Graveler (Earthquake)


Electract1
Graveler (Earthquake)

Batalla 2
Rocket Grunt

Skarmory Machoke Slowbro


Murkno1
Skarmory (Steel Wing)

Drowzno1
Skarmory (Steel Wing)


Spinarno1
Skarmory (Steel Wing)


Dunsparno1
Skarmory (Steel Wing)


Zubano1
Skarmory (Steel Wing)


Dourno1
Machoke (Vital Throw)

Batalla 3
Rocket Executive

Skamory **Graveler** **Machoke**


Sneasep
Skarmory (Steel Wing)


Mukep
Graveler (Earthquake)


Lickep
Machoke (Vital Throw)


Vilepep
Skarmory (Fly)


Raticep
Machoke (Vital Throw)

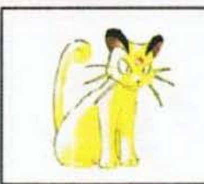

Arbep
Graveler (Earthquake)

Batalla 4
Rocket Executive

Graveler **Aerodactyl** **Skamory**


Doomap
Graveler (Earthquake)


Golbap
Aerodactyl (Ancient Power)


Persiap
Graveler (Earthquake)


Misdreavap
Skarmory (Steel Wing)


Victreap
Skarmory (Steel Wing)


Wobbuffap
Graveler (Earthquake)

Mahogany Gym
Equipo Rentado

Pryce, el líder, y sus compañeros, realmente te sacarán canas verdes. Si Pryce usa a Ursaring en la última batalla, será realmente difícil derrotarlo. De cualquier forma, saca primero a Hitmonlee, en caso de que Ursaring sea el primero en aparecer y dale a Hitmonlee una Berry.


Scizor


Hitmonlee


Magmar


Electabuzz


Sandslash


Gyarados

Batalla 1
Boarder Alvin

Electabuzz **Magmar** **Sandslash**


Airseel
Electabuzz (Thunderpunch)


Airswin
Magmar (Fire Punch)


Airshell
Electabuzz (Thunderpunch)


Airsmooch
Magmar (Fire Punch)


Airking
Electabuzz (Thunderpunch)


Airflaaf
Sandslash (Earthquake)

Batalla 2
Skier Carol

Scizor **Electabuzz** **Gyarados**


Deliow
Scizor (Metal Claw)


Azumarow
Electabuzz (Thunderpunch)


Cubonow
Gyarados (Waterfall)


Qwilow
Electabuzz (Thunderpunch)

Dratinow
Scizor (Metal Claw)


Seadrow
Electabuzz (Thunderpunch)

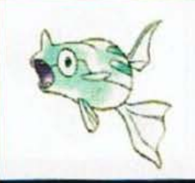
Batalla 3
Gym Leader Pryce

Gyarados — Electabuzz — Hitmonlee

	Pokémon	
	Piloswine	Gyarados (Waterfall)
	Dewgong	Electabuzz (Thunderpunch)
	Cloyster	Electabuzz (Thunderpunch)
	Ursaring	Hitmonlee (Meditate - Hi Jump Kick)
	Donphan	Gyarados (Waterfall)
	Jynx	Hitmonlee (Hi Jump Kick)

Blackthorn Gym
Equipo Rentado

Los Pokémon tipo Dragon de Clair son de los más difíciles del Castillo. El Surf y Ice de Remoraid sólo los usarás en la batalla final y serán de mucha ayuda. Generalmente, Clair usa a Kingdra, Dragonair y Rhydon.

	Scizor
	Hitmonlee
	Magmar
	Electabuzz
	Sandslash
	Gyarados

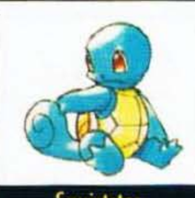
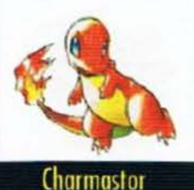
Batalla 1
Cooltrainer Gloria

Hitmonlee — Fearow — Electabuzz

	Pokémon	
	Jigglance	Hitmonlee (Hi Jump Kick)
	Venonance	Fearow (Drill Peck)
	Skiplance	Fearow (Drill Peck)
	Clefance	Hitmonlee (Hi Jump Kick)
	Exegance	Fearow (Drill Peck)
	Oddance	Fearow (Drill Peck)

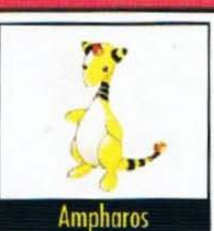
Batalla 2
Cooltriner Vince

Fearow — Electabuzz — Corsola

	Pokémon	
	Bulbastor	Fearow (Drill Peck)
	Squirtstor	Electabuzz (Thunderpunch)
	Charmastor	Corsola (Surf)
	Chikostor	Fearow (Drill Peck)
	Totostor	Electabuzz (Thunderpunch)
	Cyndastor	Corsola (Surf)

Batalla 3
Gym Leader Clair

Corsola — Sandslash — Remoraid

	Pokémon	
	Kingdra	Corsola (Mirror Coat)
	Ampharos	Sandslash (Earthquake)
	Dragonair	Remoraid (Ice Beam)
	Rhydon	Remoraid (Ice Beam)
	Arcanine	Sandslash (Earthquake)
	Lapras	Corsola (Mirror Coat)

Elite Four Equipo Rentado

Usa el Faint Attack de Umbreon contra el Double Team de los Pokémon de Koga si éste te da problemas con el equipo que te recomendamos. Tendrás una mejor oportunidad contra los Pokémon de Lance, Dragonite, Tyranitar y Steelix, si usas los Pokémon de tu cartucho.


Umbreon

Wobbuffet

Kadabra

Quagsire


Fearow


Electabuzz

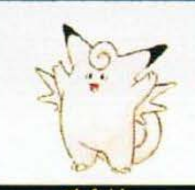
Batalla 1 Elite Four Will

Umbreon   Wobbuffet   Fearrow


Xatu
Umbreon (Faint Attack)


Kadabra
Umbreon (Faint Attack)


Girafarig
Wobbuffet (Counter)


Clefable
Wobbuffet (Mirror Coat)


Exeggutor
Fearow (Drill Peck)


Jynx
Fearow (Drill Peck)

Batalla 2 Elite Four koga

Kadabra   Quagsire   Wobbuffet


Venomoth
Kadabra (Psychic)


Ariados
Kadabra (Psychic)


Golbat
Kadabra (Psychic)


Gligar
Quagsire (Surf)

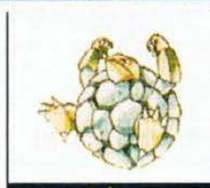

Electrode
Quagsire (Dig)


Muk
Kadabra (Psychic)

Batalla 3 Elite Four Bruno

Kadabra   Quagsire   Fearrow


Machap
Fearow (Drill Peck)


Golem
Qugsire (Surf)


Kangaskhan
Kadabra (Psychic)


Blastoise
Kadabra (Thunderpunch)


Heracross
Fearow (Drill Peck)


Onix
Qugsire (Surf)

Batalla 4 Elite Four Karen

Umbreon   Fearrow   Quagsire

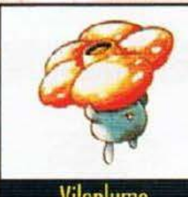

Umbreon
Fearow (Toxic)


Victreebel
Fearow (Drill Peck)


Murkrow
Fearow (Drill Peck)


Magmar
Fearow (Drill Peck)


Gengar
Umbreon (Faint Attack)


Vileplume
Fearow (Drill Peck)

Batalla 5
Champion Lance

Wobbuffet — Quagrire — Electabuzz


Dragonite
Wobbuffet (Counter / Mirror Coat)


Tyranitar
Quagsire (Surf)


Charizard
Quagsire (Surf)


Aerodactyl
Wobbuffet (Counter)


Steelix
Quagsire (Surf)


Gyarados
Electabuzz (Thunderpunch)

KANTO GYM LEADERS

Aquí podrás cambiar de equipo con cada Gym Leader.

Vermillion
Gym Leader Lt. Surge

Quagrire — Jumpluff — Sandslash


Raichu


Quagsire (Dig)


Raichu
Jumpluff (Stun Spore / Leech Seed / Headbutt)

Electabuzz
Quagsire (Dig)


Electrode


Sandslash (Earthquake)


Porygon
Sandslash (Earthquake)

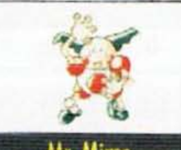

Magneton
Sandslash (Earthquake)

Saffron
Gym Leader Sabrina

Misdreavus — Umbreon — Wobbuffet


Alakazam


Misdreavus (Shadow Ball)


Mr. Mime
Misdreavus (Shadow Ball)


Hypno


Umbreon (Faint Attack)



Wigglytuff
Umbreon (Faint Attack)


Furret



Wobbuffet (Counter)

Slowbro
Umbreon (Faint Attack)



Cerulean
Gym Leader Misty

Jumpluff — Magneton — Fearrow


Starmie


Jumpluff (Stun Spore / Leech Seed / Mega Drain)

Togetic


Magneton (Thunder)


Golduck
Magneton (Thunder)


Sunflora


Fearrow (Drill Peck)


Poliwhirl
Magneton (Thunder)


Quagsire

Jumpluff (Leech Seed / Mega Drain)

Celadon
Gym Leader Erika

Fearrow | **Magmar** | **Electabuzz**


Bellossom

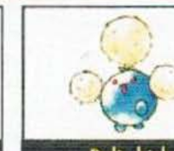
Fearrow (Drill Peck)


Tangela

Magmar (Fire Punch)


Golduck
Fearow (Drill Peck)


Quagsire
Fearow (Drill Peck)


Poliwhirl
Fearow (Drill Peck)

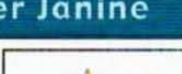

Vaporeon

Electabuzz (Thunderpunch)

Fuchsia
Gym Leader Janine

Kadabra | **Skamory** | **Jynx**

Crobat
Kadabra (Psychic)



Ariados
Kadabra (Psychic)


Weezing
Kadabra (Psychic)


Stantler

Skarmory (Steel Wing)


Gligar

Jynx (Ice Punch)


Tentacruel
Kadabra (Psychic)

Pewter
Gym Leader Brock

Bayleef | **Magmar** | **Mantine**


Onix

Bayleef (Razor Leaf)



Golem
Bayleef (Razor Leaf)


Omastar
Bayleef (Razor Leaf)



Pinsir

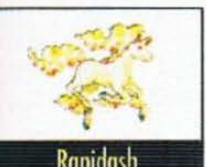
Magmar (Fire Punch)


Forretress
Magmar (Fire Punch)


Kabutops
Bayleef (Razor Leaf)

Cinnabar
Gym Leader Blaine

Aerodactyl | **Wobbuffet** | **Graveler**


Rapidash

Aerodactyl (Ancient Power)


Ninetales
Aerodactyl (Ancient Power)


Parasect
Aerodactyl (Ancient Power)


Flareon
Aerodactyl (Ancient Power)


Octillery

Wobbuffet (Mirror Coat)


Magcargo

Graveler (Earthquake)

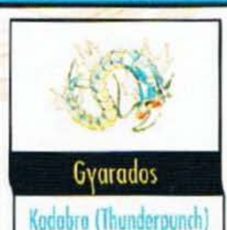
Viridian
Gym Leader Blue

Kadabra **Houndour** **Starmie**









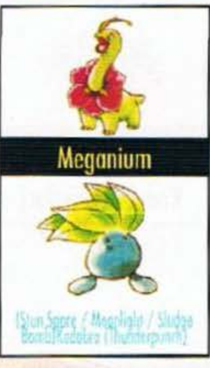


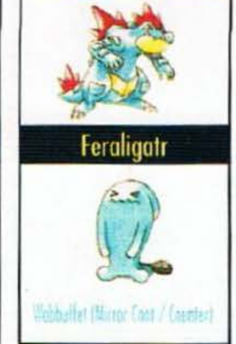


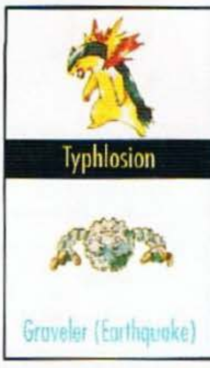


Final Battle
Pokémon Trainer Red

Oddish **Wobbuffet** **Graveler**

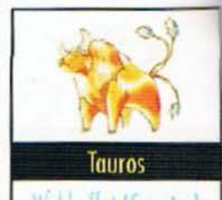












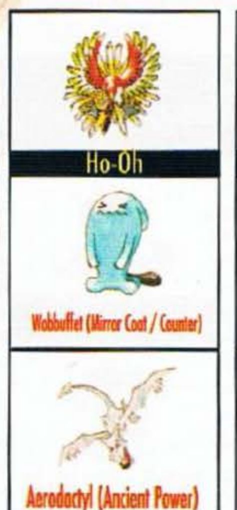
VS Rival Round 1

El equipo de tu rival aquí es muy diferente al que tiene en el cartucho de Game Boy... y es muy poderoso. Los tres Pokémon que tiene usan Safeguard, por lo que cada uno estará a salvo de que le alteres el status durante cinco turnos. Tal vez sea bueno que comiences con Corsola. Utiliza el Mirror Coat para regresarle el daño de un ataque especial con el doble de poder. Además, la batalla será tres contra seis (tres de él y seis tuyos), por eso las recomendaciones para que termines con cada Pokémon de tu rival son por parejas. Trata de usar los ataques que te recomendamos. Y no cambies a tus Pokémon a menos que sea necesario, ya que no debes perder ni un turno.

Batalla 1
Rival

Corsola, Wobbuffet. Articuno, Umbreon, Aerodactyl, Magneton







Qué tal el equipo de tu rival, ¿eh? ¿Te costó trabajo? Sabemos que sí, pero también sabemos que saliste victorioso. Pero, aún te espera un reto más, que es el Round 2. En el Round 2, los entrenadores son mucho más tenaces y utilizan técnicas que jamás imaginarías, lo que los hace unos rivales muy difíciles de vencer y es por eso que en el próximo numero comenzaremos con el Round 2 de Pokémon Stadium 2, ya que la recompensa que te dan al terminar el juego, bien vale la pena.



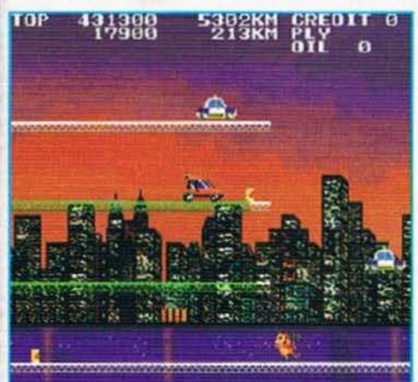


Nintendo
¡ SÓLO UN VALIENTE GUERRERO PODRÁ VENCER EL RETO !
JUEGA AMBOS PARA VIVIR LA AVENTURA AL MÁXIMO
GAME BOY COLOR
ZELDA
AGES
SEASONS
ONLY FOR
gamela
nintendo.com

City Connection

¿Qué tal te pareció el Museo de Ninja Gaiden? Pues sí, es una gran colección de juegos, pero seguramente concordarás con nosotros que los mejores juegos fueron los de la saga de NES. Pues bien, ya que estamos en este sistema que con sus ochos bits nos trajo tantos momentos memorables, veremos un juego tal vez no muy difundido, pero si bastante bueno con un buen grado de dificultad y basta, vamos a verlo.



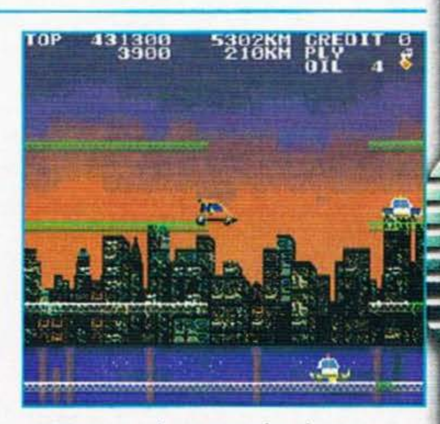


City Connection Jaleco, Arcadia(1985)

Este juego es el original y fue lanzado para Arcadia justo a mediados de los años 8o. Era bastante popular porque la mayoría de los juegos que había con el tema de los automóviles eran de vista "por atrás" o "por arriba" y algunos bastante molestos pues eran de tiempo y la verdad, era muy raro que llegaras muy lejos, no había mucho que decir sobre estos juegos, claro que hay clásicos como Mónaco GP, Pole Position y otros, pero entonces llegó un juego con un carrito chistoso que cautivó a los ya cansados-de-los-juegos-típicos-de-carreras por su innovador concepto.

Resulta que la mayoría de nosotros, aunque sea una vez, nos hemos enfrascado en algún juego tipo laberinto, puzzle o con temática sencilla. También este tipo de juegos eran populares por la sencillez de jugarlos, especialmente entre las videojugadoras; que no le encontraban chiste a juegos como Double Dragon o Stargate. Por eso, cuando los (y las) videojugadores vieron por primera vez un juego con temática muy sencilla y un carrito cotorro sumamente fácil de controlar, no tardaron en adaptarlo como favorito.

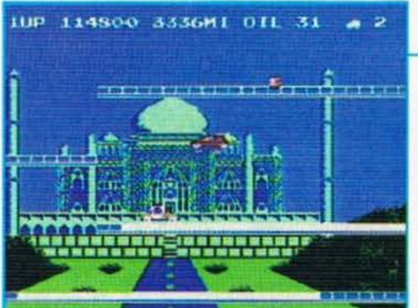




Tiempo ha pasado de esos días y City Connection casi no se ve en las salas de arcadias hoy en día.

City Connection Jaleco, NES (1988)

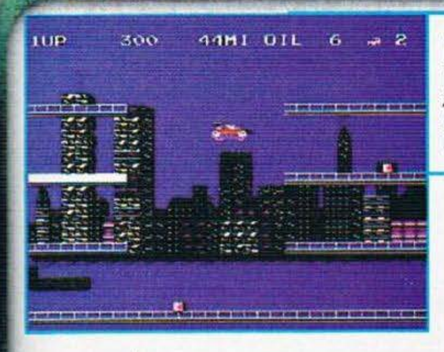
Cuando el NES daba mucho de sí mismo como sistema y ni siquiera los sistemas que habían por esos días y que aparecieron un poco después de 16 bits, pudieron con él, reapareció un carrito conocido. City Connection mantenía todo el estilo y sencillez de su hermano mayor de arcadia, claro que con algunos cambios, pero con la diversión intacta.



El juego tenía como objetivo principal iluminar vigas que hacían el papel de plataformas, en diferentes ciudades del mundo. Para iluminarlas solamente tenías que pasar por encima con tu carrito y voila' quedaban iluminadas; cuando terminabas de ilumninar todas las vigas, avanzabas al siguiente escenario.

Los controles de arcadia eran más simples que los del NES, aquí tenías una palanca y un botón. El carrito siempre estaba en movimiento, no había freno ni acelerador, con la palanca cambiabas la dirección del carrito y saltabas al presionar arriba. Si usabas la palanca hacia el mismo lado de que iba el carro, éste iba ligeramente más rápido.

También podías cambiar la dirección en el aire, esta era una nueva forma de controlar a un coche y le daba un aspecto muy 8o's. Con el botón disparabas latas de aceite que noqueaban a los carritos enemigos (nunca faltan), haciéndolos girar y vulnerables a que los embistieras mandándolos muy lejos.

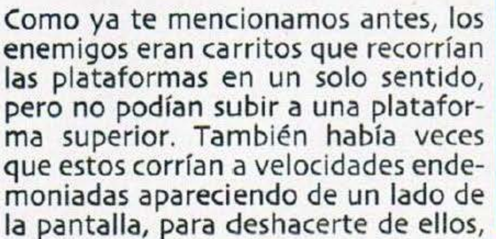


En el NES se mantuvieron los movimientos igual que en arcadia, pero con la diferencia de que el salto se realizaba con el botón A y entonces, si querías saltar a una plataforma superior, debías usar el Pad hacia arriba.

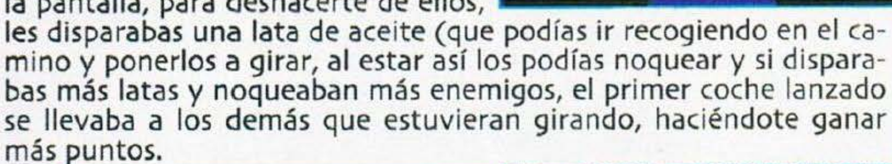


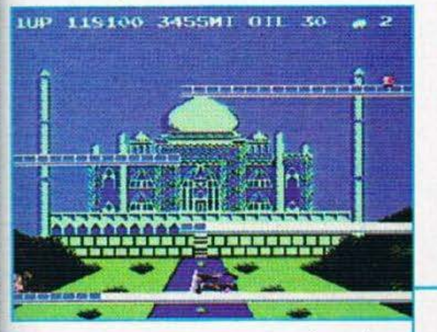


¡Miau!

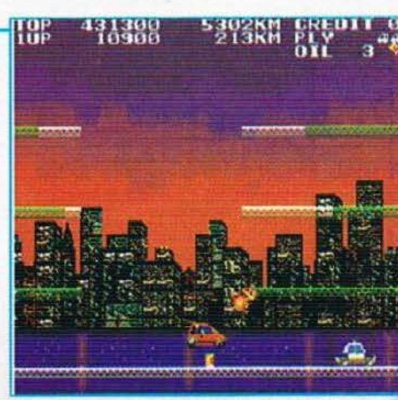


Como ya te mencionamos antes, los enemigos eran carritos que recorrían las plataformas en un solo sentido, pero no podían subir a una plataforma superior. También había veces que estos corrían a velocidades endemoniadas apareciendo de un lado de la pantalla, para deshacerte de ellos, les disparabas una lata de aceite (que podías ir recogiendo en el camino y ponerlos a girar, al estar así los podías noquear y si disparabas más latas y noqueaban más enemigos, el primer coche lanzado se llevaba a los demás que estuvieran girando, haciéndote ganar más puntos.

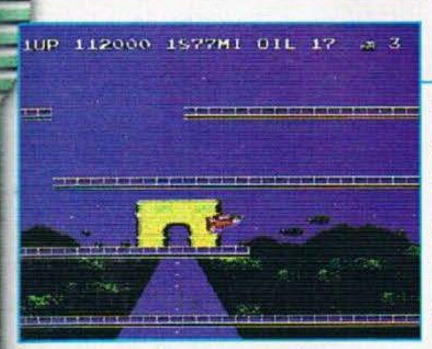




Pero esos no son todos los peligros, también habían unos picos que aparecían cuando permanecías mucho tiempo en una misma plataforma, estos no desaparecían hasta que no cambiaras de viga.



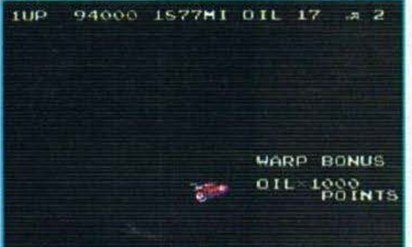
El último y más molesto de todos los peligros era el Gato. Este simpático pero peligroso minino aparecía en cualquier lugar y no se movía hasta que saliera fuera del scroll, lo malo es que podía aparecer justo al dar la vuelta (aún esquivando al mismo Gato) o en un salto donde no pudieras cambiar tu dirección. Cuando lo atropellabas, salía volando al mismo tiempo que sonaba una canción muy chistosa.



Todos estos peligros te eliminaban al contacto, por lo que tus reflejos debían ser bastante buenos. Todos los elementos del juego te obligaban a jugar muy dinámicamente sin perder la atención del juego, lo que hacía que un descuido te costará la vida (bueno, la de tu carrito).







También había unos globos, que aparecían al azar en cualquier parte de la pantalla, si dejabas que se salieran del scroll, los perdías. Al juntar tres de éstos globos, activabas un warp que te llevaba dos escenas más adelante.

El juego constaba de 6 escenarios, que se repetían una vez que acababas el último, pero las plataformas cambiaban de posición y forma. En realidad no tenía un final, pero cada escena aparecía un cuadrito con alguna imagen del piloto del carrito, esta se repetía, es decir, cada dos escenas cambiaba la imagen.

City Connection era un juego bastante bueno, el reto y la diversión se conjugaban para hacerlo un juego muy dinámico y recomendable, a diferencia de la versión de arcadia, la versión de NES se juega un poco mejor, pero obviamente, los gráficos no son tan buenos, aún así, este es un gran juego que vale la pena que cheques si es que lo llegas a conseguir.



S.O.S.

CONKER

Aquí te tenemos unos súper cheats que te serán de gran ayuda para que puedas jugar divertirte horas y horas, con tus cuates o con tu familia.



Como sabes, para introducir estos cheats tendrás que meterte al menú de Options y luego al de cheats donde aparecerá un un teclado y aqui deberás introducirlos.

Para escena War:

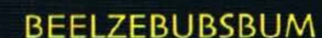


BEELZEBUBSBUM

Este cheat te servirá para que puedas entrar a la escena de It's War, sin que tengas que pasar de una en una. Sólo tienes que poner la siguiente secuencia de letras:

BEELZEBUBSBUM

En cuanto lo introduzcas aparecerá desbloqueado y lo podrás jugar.



Cada cheat que pongas correctamente, el personaje de fuego que está al lado derecho de la pantalla te dirá ¡Yeah that's rigth! así te darás cuenta que está correcto.

Para que hagas que Conker pueda salir en el modo de War o en el modo de Carreras, sólo tienes que



introducir el siguiente password para que puedas utilizar a este singular personaje.

WELLYTOP

Para que puedas usar el sartén en el modo de Carreras como arma para tus contrincante, deberas teclear:

DUTCHOVENS



DUTCHOVENS

Para que puedas jugar en Multiplayer con algunos de los personajes de este cartucho te tenemos los siguientes cheats:

Para obtener a Greg the Grim Reaper y el esqueleto.

BILLYMILLROUNDABOUT



BILLYMILLROUNDABOUT

EASTEREGGSRUS

Para que puedas jugar con el NeoConker tienes que poner la siguiente clave.

EASTEREGGSRUS



EATBOX - Para obtener a los cavernícolas, que sólo los podrás usar en el templo.

EATBOX

BEEFCURTAINS



Para puedas usar a los Zombies en el modo Multiplayer:

BEEFCURTAINS

RUSTYSHERIFFSBADGE

Hasta si quieres jugar con el sargento y el líder de los Tediz

RUSTYSHERRIFFSBADGE

SPANIELSEARS -

Para que juegues el capítulo de Spooky en los chapters, puedes meter la siguiente clave, para que lo puedas conocer antes de que tengas que pasar por todas las demás escenas.

SPANIELSEARS

ANCHOVYBAY - Para activar el capítulo de Slopranos y jugar cuanto quieras en este capítulo tienes que introducir la siguiente secuencia de letras.

ANCHOVYBAY

Para que puedas usar el bat en le modo de carrera, sólo tienes que activar la siguiente clave en el menú de cheats.

DRACULASTEABAGS

DRACULASTEABAGS

Para habilitar la escena de los Uga bugas y el Drunken Hits dentro del modo de chapters, tienes que poner el cheat que sigue:

MONKEYSCHIN -

Para que puedas ingresar a la escena, de los Barn Boys debes de escribir el siguiente password dentro del menú de cheats, esto es para que puedas entrar a los chapters y ahí aparecerá desbloqueada la escena.

PRINCEALBERT -

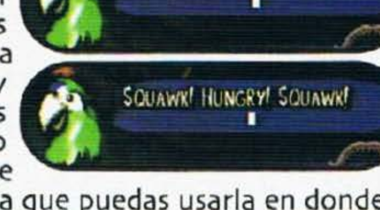




Como en el número pasado te habíamos dejado hasta el episodio 2, ahora te vamos a dar los 2 que faltan.

Bueno todo empieza cuando la máquina del misterio es llamada para aclarar otro caso en la playa por un doctor que está espantando a todos los nativos y turistas de ahí.

Empezando, te va a perseguir uno de los malos y tienes que hacer lo posible para que no te alcance, dirigirte hacia el camino de la derecha y llegarás a un lugar llamado el Tiki Tiki, ahí entra y te dejará de perseguir.



Entrando al TIKI TIKI encontraras una moneda a mano izquierda y encontraras tambien un perico ahorita solo no te dira una clave para que puedas usarla en donde se necesita, pero despues ya no te dira nada porque tiene hambre.

Sigue dentro de Tiki Tiki y del lado izquierdo encontrarás otra cocina, como sabes, ahí te recargas en cuanto Scooby te arroje la comida hacia atrás y tengas que hacer sandwiches apilando la comida, cuando Scooby termine de arrojar la comida, te comes los sandwiches y te subirá la energía.



Encontrarás una puerta a mano derecha, aquí llegarás con tus amigos y te dirán lo que tienes que hacer, porque esta vez se ha perdido Dafne y tendrás que buscarla.



Dirígete hacia el fondo del Tiki Tiki y en la mesa de la derecha encontrarás un cracker, ya que lo tomaste, dirígete hacia adelante y encontrarás una especie de palmeras que se están moviendo, debes tener cuidado para pasar sin que te asustes.



Ve al camino de abajo y dirígete hacia la derecha donde encontrarás a 2 turistas platicando sin ningún temor junto a la mujer que está a la izquierda encontrarás otra moneda.



Después ve por todo el camino de la playa, sigue adelante y verás que es el primer camino por donde te persiguió el malo al principio, ahora encontrarás un tapete a la entrada del Tiki Tiki el cual te servirá como pista.





Tienes que entrar al Tiki Tiki otra vez y al salir, ahora tienes que tomar el camino contrario al que tomaste hace un rato, ahí encontrarás en el segundo grupo de palmeras una especie de sombrero de palma.



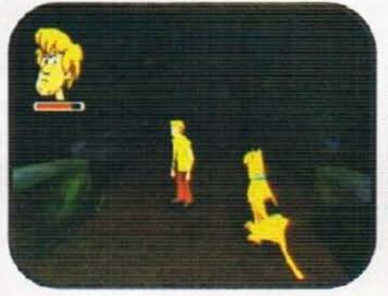
Sigue derecho por el camino y te llevará a un lugar donde hay 2 caminos, primero tienes que ir al de la izquierda, pero antes encontrarás un "Vine" que sirve tambien de pista.



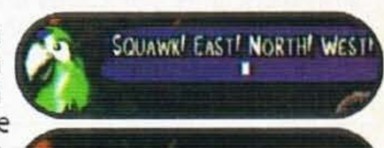
Ya que tomaste el camión de la izquierda encontrarás una especie de tumbas y el clima está un poco denso ahí, tienes que encontrar al malhechor quien te va a perseguir, para evitar esto y que se vaya, donde veas unos arbustos usas el gorro de palma y te esconderás, el malo se confundirá y se irá.



Sal de ahí y sigue el camino de la derecha y encontrarás otra playa con otro clima muy diferente y unas cabezas de piedra, aquí tienes que regresar con el perico que está en el Tiki Tiki y darle un cracker para que te diga la combinación de las piedras, cada una tiene 4 letras a manera de brújula como Norte, Sur, Este y Oeste.



Ahora de donde salió el malo, encontrarás una llave de metal que te servirá después.



Esta combinación te abrirá una puerta que está enfrente para que sigas avanzando y puedas llegar a rescatar a Dafne.



Dentro de esta play,a en el camino de la derecha encontrarás un lugar que te sirve para llegar más rápido al Tiki Tiki, el cual está cuidado por el malhechor y si te metes él te persigue, irás sobre un tronco con Scobby en tus brazos como en el segundo escenario.



Ya que estás en la playa de las cabezas de piedra, pon la combinación que te dio el perico a veces cambia, en este caso es East, North, West y empiezas de derecha a izquierda para que se te abra la puerta de enfrente, en cuanto pongas la combinación exacta te saldrá un cinema abriendo la puerta.





Ya que entras por la puerta encuentras atus amigos de la máquina del misterio, ahí te dicen que tienes que ir a encontrar a Dafne y seguir buscando pistas, en ese lugar encontrarás una cabeza de piedra enterrada en la arena sigue por ese camino y encontrarás un lugar donde puedes poner la segunda clave que te dio el perico, tienes que empujar los números en ese orden.



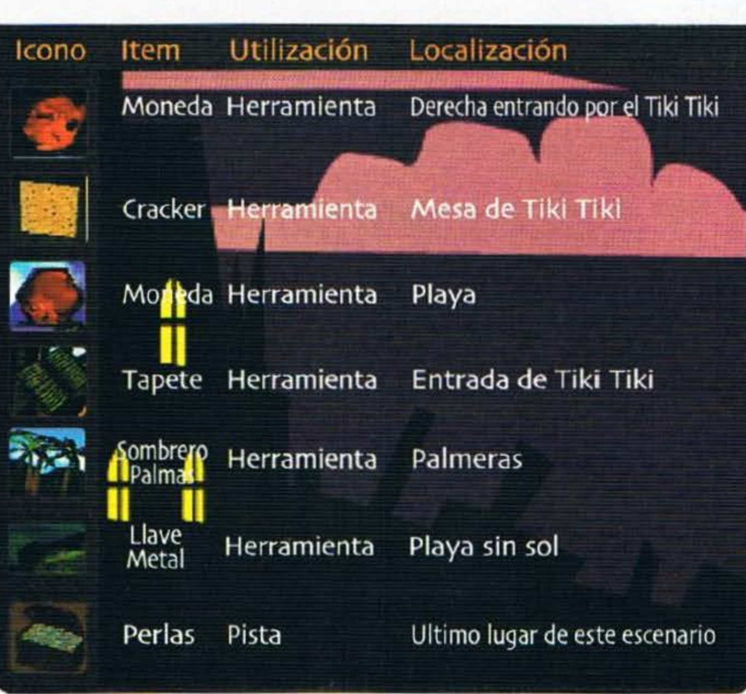
Con esta clave se abrirá otra puerta donde puedes encontrar a Dafne y con la llave de metal abrir los grilletes donde está atrapada, de preferencia ve por todos los caminos hacia la derecha y se abrirá la puerta del último número que pulsaste.



En este cuarto tienes que llevarle unas perlas a Fred para que sea la última pista, estas se hallan detrás de donde están todos. En cuanto le entregues las perlas Fred te dirá qué es lo que hay que hacer.



Cuando encuentras a Dafne entrarás a un cuarto secreto, ahí atraparás al malhechor y sabras su identidad secreta. También llegarán todos tus amigos, tienes que regresar, salir de ese lugar e ir por el doctor a donde estaba la cabeza enterrada en el arena.



Icono	Item	Utilización	Localización
	Moneda	Herramienta	Derecha entrando por el Tiki Tiki
	Cracker	Herramienta	Mesa de Tiki Tiki
	Moneda	Herramienta	Playa
	Tapete	Herramienta	Entrada de Tiki Tiki
	Sombrero Palmas	Herramienta	Palmeras
	Llave Metal	Herramienta	Playa sin sol
	Perlas	Pista	Ultimo lugar de este escenario

Llévalo a la puerta donde encontraste a Dafne y ahí le tenderán una trampa para saber su identidad secreta.

Y así termina otro caso de la máquina del misterio y en este momento son atrapados todos tus amigos como es el último episodio tienes que encontrar a todos tus amigos.





Caso 4

Bueno, todo empieza cuando con un rastro de las scooby-galletas te llevan a una celda, de la cual debes salir, subiendo por el camino y ahí encontrar tus pistas.



Encontrarás una puerta de metal, por ahí saldrás del calabozo y estarás en un laberinto, busca una puerta de madera, ahí es el cuarto de torturas donde encontrarás varias pistas.

Aquí encontrarás un gancho, otra pista para poder llegar al malhechor, sal de este cuarto y dirígete a la otra puerta de metal.

Encontrarás dentro del laberito una máscara de Yeti, la cual es una pista muy importante para terminar el cartucho.





Después dirígete a la puerta de metal donde llegarás a una estancia y tienes que encontrar un pez largo sobre una tabla, de ahí dirígete hacia una puerta que está en la parte izquierda entra y encontrarás una serie de cabezas de animales donde vas a encontrar la segunda tabla de un pequeño pez.

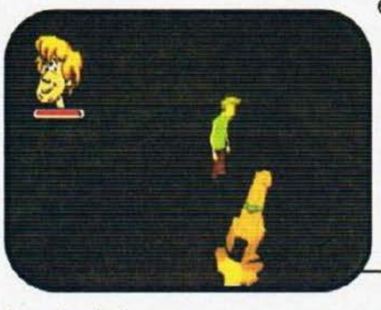
Estando en la estancia encontrarás una caja de música

Ve hacia la puerta que tiene forma de vitral, entra y ahí encontrarás un martillo y el último pez dirígete al fondo de ese lugar que parece cementerio y encontrarás a Fred.

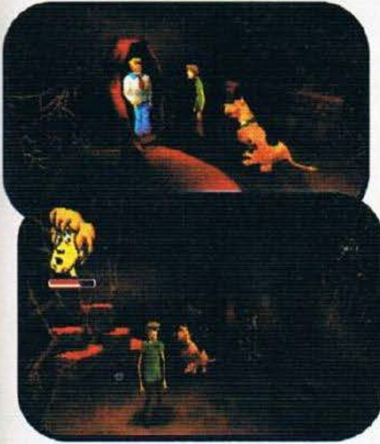
Ve al fondo del corredor y deposita en orden de tamaño los peces en la pared que está al lado izquierdo y se abrirá una puerta secreta debajo de la chimenea. En esta cueva encontrarás una máscara del Dr. del espisodio 3.



Encontrarás a Dafne mientras te está persiguiendo el Sr. Necros, para esto tienes que escabullirte y Dafne te dará una cuerda que te servirá para resolver el acertijo del episodio.

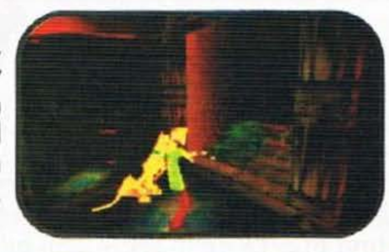


Aquí también hallarás una llave para que en el cuarto que está afuera del lugar te encuentres con Fred.



Entrando al cuarto del fondo del cementerio encontraras una red colgada en la pared, sigue buscando por el cuarto y encontrarás un sarcófago donde están golpeteando, usa el martillo para salvar a Fred. El te entregará un repelente para moscos y lo debes usar contra la araña que se encuentra en la pared de la estancia para que sigas hacia adelante y encontrar tu objetivo, donde estaba Fred encontrarás también unos peldaños de madera, sal de ahí y ve a la estancia.





Ve a la estancia, sube las escaleras y hallarás una araña en la red, usa el insecticida para que te abra paso.

Entra a la puerta y estarás en una torre ahí encontrarás una lata de aceite y un cuarto de máquinas. Regresa al pasillo principal y al final de éste, encontrarás otra puerta a la izquierda, aquí es un cuarto de máquinas donde también tienes que encontrar varias pistas. Este cuarto consta de 3 pisos, ahí hay una escalera para que le pongas los peldaños que le hacen falta. Ponle los peldaños y sube, ahí te encontrarás a Velma y todos tus amigos se reunirán.



Icono	Item	Utilización	Localización
	Mascara Yeti	Pista	Laberinto
	Pez Grande	Herramienta	Estancia
	Pez Chico	Herramienta	Corredor
	Caja Música	Herramienta	Estancia
	Pez Mediano	Herramienta	Afuera del Vitral
	Martillo	Herramienta	Afuera del Vitral
	Long Chain	Pista	Cueva
	Hand Kerchief	Pista	Cueva
	Llave	Herramienta	Cueva
	Mascara DR.	Pista	Cueva
	Red	Pista	Cuarto de Afuera
	Peldaños	Herramienta	Cuarto de Afuera
	Insecticida	Herramienta	Cuarto de Afuera

Entra al corredor y vas a encontrar una puerta del lado izquierdo, ahí hay un monstruo en la cama. Usa la caja de música y se dormirá, podrás tomar las demas pistas que están en ese cuarto y pasar a la siguiente puerta.



Sal de ese cuarto y te perseguirá el malhechor sólo tienes que meterte a una entrada de los arcos para que te persiga y así se confunda y puedas escapar.



Dirígete al cuarto de máquinas de la torre y pon la pequeña rueda de engrane que encontraste. Así se abrirá otra puerta donde hay un pulpo gigante, ahí sólo tienes que pasar para encontrar otra pista.



Regresa a la mansión y ve al pasillo grande y ahí con esta llave abre la puerta de la derecha. Aquí estarás como en un cine ahí tienes que encontrar cinta de computadora. Ya que tienes todo esto, se lo llevas a Fred y luego regresas por el malhechor que está en dicho cuarto.

Ya que estás con tus amigos tienes que ir por el malhechor, tienes que salir del laberinto una vez más y llevarlo a la cámara de tortura, identificar quien es la persona que está detrás de todo esto y así llegar al final de este juego, esperamos que haya sido de tu agrado.

Así terminan 4 espisodios de la máquina del misterio.



THE SIMPSONS

Aquí también te tenemos varias claves para que puedas llegar a diferentes niveles sin tener que terminarlos todos y llegar al final de este juego un poco más rápido, para cada nivel te tenemos una clave diferente que tendrás que registrar en el menú de passwords que es la ventana de la casa de los Simpsons.



Para el nivel 2 tienes que poner la siguiente configuración de letras.

LYTPJTQWBKQ



Para obtener el nivel 3:

SKCFKPJTFSJ



Para llegar al 4to nivel donde eres Homero en la casa embrujada del Sr. Burns tendrás que poner la siguiente:

GFTFSRTNWQC

Kirby Tilt 'n' Tumble

Algo que en tu vida has experimentado es jugar un título de Game Boy sin necesidad de tocar los controles. Gracias a sus sensores en el cartucho, el juego sentirá tu movimiento más simple para que dentro de la pantalla veas la reacción de Kirby como si fuera un balín dentro de los laberintos. Así es, la aventura nunca fue tan divertida y sobre todo, adictiva.



La tecnología que utiliza este gran título en el cartucho para hacer que los movimientos se manipulen mediante una cápsula con varios sensores no es nada nuevo y de hecho se ha utilizado bastante en lo que se refiere a controles para realidad virtual.
Esto se basa en una esfera con varios alfileres y un líquido que funciona como switch, así el líquido puede identificar cuál es el plano en el que estás colocando el sistema, algo similar a cuando colocas un balín sobre una tabla, lógicamente la gravedad desplazará el balín hacia el extremo inferior de la tabla.



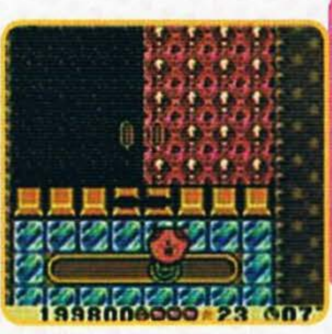


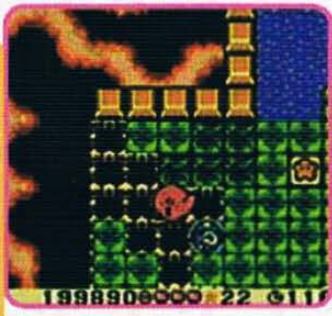
Te has de preguntar ¿pero cómo es que el juego reconoce cuando estoy en una posición nivelada? Pues es simple, al iniciar el juego, en la pantalla aparecerá una advertencia para que coloques el Game Boy Color en una posición nivelada y así "resetear" los sensores, así que te recomendamos colocar el Sistema sobre una mesa y tratar de dejarlo en la posición más plana que puedas y así disfrutar el juego en todo su esplendor.



En la gran variedad de laberintos, encontrarás una gran variedad de obstáculos que deberás librar para llegar hasta el final del tablero, como lo son hoyos, esquinas algo difíciles y sobre todo, algunos enemigos que se interpondrán entre ti y la felicidad, pero para ellos también hay algunos trucos bajo la manga. Cuando mueves el sistema de arriba hacia abajo en un movimiento rápido, esto causará que Kirby salte momentáneamente del plano en el que está el laberinto, por lo que así los agarrarás descuidados y podrás deshacerte de ellos para que dejen de representar un peligro.

Lo mejor de todo, es que los programadores crearon el juego en base a los sensores de movimiento en vez de tratar de ponerle los sensores al juego, por lo que el resultado fue un título bastante adictivo y lógicamente divertido. La verdad es que si hubieran querido hacer el juego con los controles tradicionales, hubiera resultado ser cualquier otro juego de Pinball, pero gracias a la creatividad de la gente de Nintendo, los niveles son lo suficientemente sencillos con bastante reto como para mantenerte prendado del sistema por horas y horas.







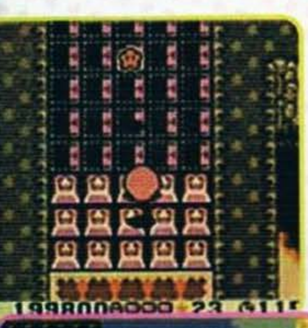




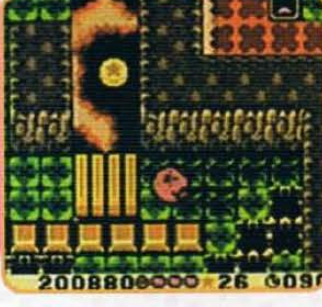
Por lo novedoso del control, es muy probable que las primeras horas de juego te la pases aventando el sistema y rebotando a Kirby por todo el nivel sin que tus movimientos tengan sentido alguno, pero con práctica y algo de paciencia, entenderás el gran concepto y comenzarás a hacer movimientos espectaculares.



Por si fuera poco, al terminar con el modo de historia, encontrarás que el título cuenta con muchos otros mini-juegos que te sacarán aún más canas verdes como por ejemplo Kirby's Balloon, un juego de tiro al blanco en donde moviendo el sistema es como cambias de dirección la mira, disparas con A y para recargar tendrás que mover el sistema hacia atrás, bastante difícil dado a que al recargar el arma, perderás el enfoque de la mira por unos instantes. Otro ejemplo es Kirby's Multi Ball en donde tendrás que meter una gran cantidad de Kirbys en diversos agujeros en determinado tiempo, lógicamente los Kirby rebotan unos contra otros, por lo que se te dificulta un poco el hecho de meterlos a todos casi al mismo tiempo.







El único inconveniente que le hemos encontrado a Kirby Tilt 'n' Tumble es que tienes que jugarlo en un lugar especial y con mucha luz. ¿Por qué? Pues sencillamente porque este no es un título con el que puedas tomar una posición cómoda para jugarlo gracias a que tienes que mover mucho las manos, y por lo mismo, necesitas un cuarto con buena luz para ver bien la pantalla y no perder ni un instante la acción.



Para concluir, este es un verdadero y original juego que a todo mundo sacará de la monotonía de la gran mayoría de propietarios del Game Boy Color. En definitiva es un juego muy apto para todas las edades además de contar con un buen uso de la tecnología. Esperamos que le puedas echar el guante encima para que veas que no mentimos.

Segunda Opinion

Los juegos de Kirby siempre se han caracterizado por ser bastante originales, desde su primer juego en el Game Boy, en el NES al igual que el SNES y lógicamente en el N64... y ahora utilizando lo mejor de las ideas de Nintendo en el Game Boy Color. El hecho de que no controles directamente al gracioso personaje creado por Hal Laboratory, le da un enfoque totalmente diferente a lo que he jugado anteriormente para cualquier sistema de videojuegos caseros. La sensibilidad es algo a lo que no estás acostumbrado, pero estoy seguro de que después de un par de horas de juego (y dos o tres veces de desesperación superada) le agarrarás el hilo negro al modo de juego y te sentirás como en casa. En verdad que Kirby Tilt 'n' Tumble es una experiencia única que no puedes pasar por alto.
Conejo



Kirby Tilt "n" Tumble

COMPAÑÍA


COMPATIBLE CON


CLASIFICACIÓN


DESARROLLADOR


MEMORIA


CATEGORÍA
DESTREZA

LANZAMIENTO


Lo Bueno Es Que

-Es el primer juego con el que interactúas de una forma física con el entorno de los niveles.
-A pesar de que es diferente a toda la saga de Kirby, es un juego que merece llevar su nombre.

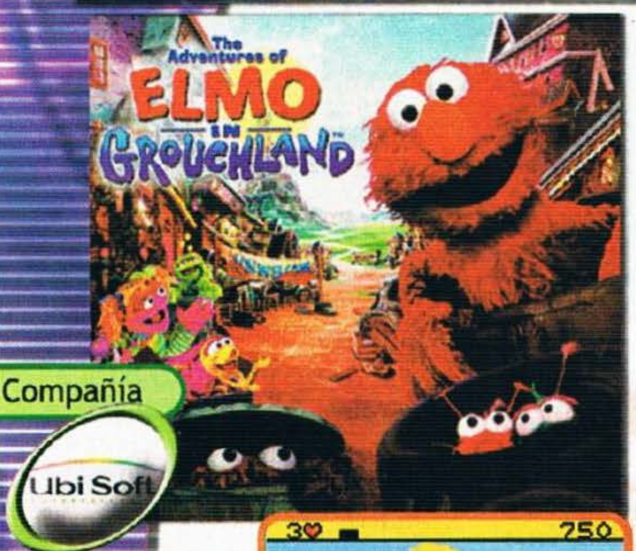
Lo Malo Es Que

-Para los niños pequeños se les dificultará un poco el control (sobre todo a los que están acostumbrados a hacer saltar a Mario junto con el control).
-Si necesitas algo de espacio y dedicación para jugar este título.





Como en esta temporada para chicos y grandes se ha retomado el furor de Plaza Sésamo con el personaje Elmo, ahora ha llegado para ti un título donde tienes que llevar a Elmo con el solo objetivo, de encontrar su mantita.



Elmo como el protagonista de este cartucho, va a tener que recurrir a varios tipos de juego por nivel, y tú debes ir en búsqueda de su manta la cual estará volando por casi todos los escenarios del pueblo de los monstruos, primero tienes que ir por la ciudad saltando por las tomas de agua que se encuentran en la calle.

Compañía

Ubi Soft

Compatible

Clasificación



Desarrollado por



Memoria



Categoría



Lanzamiento



Después te introduces a un bote basura donde tienes que ir esquivando todos los objetos voladores que están dentro del bote de basura, en esta escena estarás en descenso hasta que llegues al drenaje,donde te dan un ventilador para ir quitando la basura del los botes que tienen al mismísimo hombre de la basura para que puedas seguir avanzando. Al terminar esto, te dan otro objetivo en el que tratas de derribar un helicóptero el cual tiene la mantita; después entrarás a una mina y ahí tendrás que ir agachándote para que no te lastimes con las estalactitas que penden del techo, haciendo esto, tendras que subir por los edificios para llegar a tu objetivo, en cuanto encuentras la mantita, el juego termina.





Y finalmente nuestro gran amigo Elmo se quedará con su manta y saldrá de ese terrible lugar.

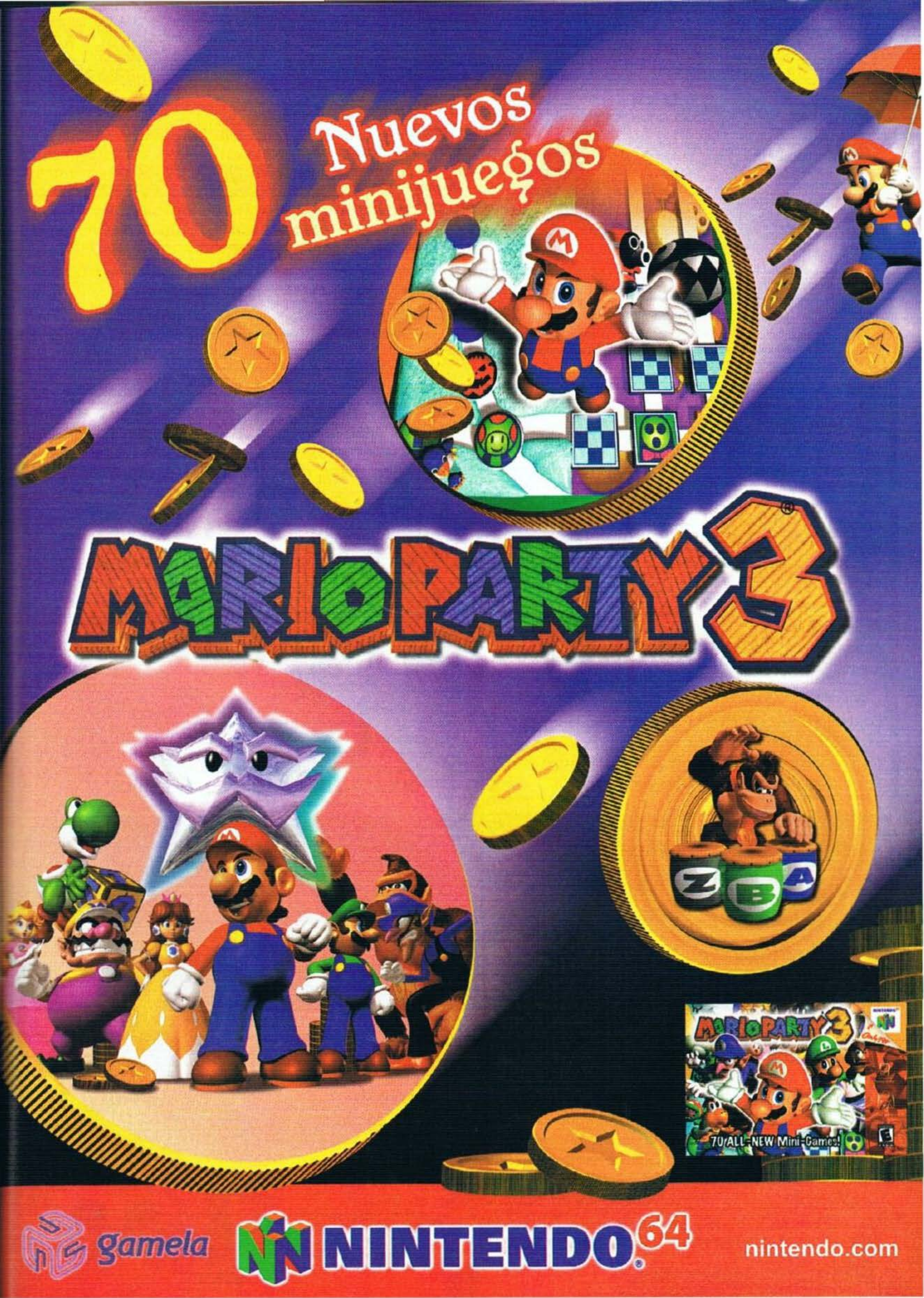
The Adventures of ELMO IN GROUCHLAND

GAME BOY COLOR

Lo bueno es que:
- En cuanto a modo de juego en cada escena es diferente.
- No es tan difícil.

Lo malo es que:
-Es un juego muy rápido
No existen demasiados enemigos.





70 Nuevos minijuegos
MARIO PARTY 3
Z
B
A
MARIO PARTY 3
70 ALL-NEW Mini-Games!
gamela
NINTENDO 64
nintendo.com



¿Recuerdas cómo buscaste todo en Banjo-Kazooie? Pues ahora Rare nos ha puesto a buscar (una vez más) muchas piezas de rompecabezas, Jinjos y demás elementos; así que vamos a darte los tips para que acabes de una vez por todas con este juego y de paso, encuentres todo lo que debes encontrar, pero bueno, no te vamos a marear contándote que ahora se pueden dividir los personajes y por qué Gruntilda escapó, mejor empecemos directo al grano.

Lo más básico

Controlando a los personajes...

Botón B: Con este botón activas todo tipo de ataque, también sirve para activar las conversaciones con los diferentes personajes del juego.

Botón Z: Te sirve principalmente para agacharte, pero se usa en combinación con otros botones para hacer diferentes tipos de movimientos (ver Movimientos).

Botón R: Presiónalo una vez para que la cámara se sitúe atrás de la cabeza del personaje, si lo mantienes presionado, se quedará detrás sin importar la dirección a la que corras.

Control Pad: Mueves la cámara según tus necesidades.



Unidad de botones C: Se usan principalmente para cambiar el tipo de cámara, si presionas C-Arriba, activarás la primera persona de Banjo para mirar alrededor, C-Abajo para cambiar la distancia de la cámara y C-Izquierda y C-Derecha, rotan la cámara. También se usan junto con otros botones para lograr diferentes tipos de ataques (ver Movimientos).

Botón Start: Pausa el juego y abre la pantalla de Status, aquí puedes ver las estadísticas de tu juego.

Control Stick: Controlas al personaje, puedes moverte en cualquier dirección y apuntar cuando estás en modo de mira. Mientras mayor presiones el Stick, mayor será la velocidad del personaje.

Botón A: Saltas



Movimientos

Si jugaste Banjo-Kazooie, entonces encontrarás que muchos de los movimientos son iguales y que otros han sufrido mejoras, pero como siempre, aquí encontrarás muchos movimientos nuevos, además de los movimientos que pueden ejecutar Banjo y Kazooie por separado. Algunos de los movimientos los podrás hacer desde el principio y otros los irás aprendiendo de la misma manera que en Banjo-Kazooie, en Spiral Mountain; después irás aprendiendo nuevos movimientos mientras vayas avanzando en los diferentes mundos.





Movimientos Básicos

Feathery Flap

Sirve para llegar más lejos, para aligerar una caída o para calcular mejor un salto.

Salta y presiona el bóton A

Forward Roll Attack

Con este sencillo ataque, puedes rodar y golpear a tus enemigos sin detenerte.

Presiona el botón B cuando corras

Beak Barge

Además de ser un movimiento muy efectivo contra los enemigos, también te sirve para mover objetos y presionar botones.

Mantén el botón Z y presiona el botón B

Beak Bomb

En ocasiones, deberás usar este movimiento para atacar ciertos enemigos del juego o bien, para activar cosas que están fuera del alcance, pero ten cuidado, porque con la velocidad que alcanzas, es fácil chocar contra una pared y caer.

Mientras estés volando, presiona el botón B

Swimming

A los osos también les gusta nadar, este movimiento te servirá de mucho en varias escenas donde el agua es profunda, ¡pero debes tener siempre un ojo puesto en el medidor del oxígeno! Para respirar, sube hasta la superficie y vuelve a sumergirte.

Presiona B para sumergirte, luego A para nadar lento y B para nadar rápido.

Egg Firing

Este movimiento te permite disparar huevos (debes tener varios en tu inventario), Kazooie podrá disparar huevos hacia adelante con el botón C-Arriba y con el C-Abajo los lanzará hacia atrás.

Mantén el botón Z y presiona C-Arriba o C-Abajo

Wonderwing

Cuando tengas plumas doradas, puedes hacer este movimiento que te proporcionará invencibilidad por un tiempo limitado, pero irá consumiendo las plumas, así que no debes abusar si no tienes suficientes.

Mantén el botón Z y presiona C-Derecha, debes tener plumas doradas para realizarlo

Flap Flip

Con este movimiento podrás hacer un salto más largo y alcanzar lugares altos.

Mantén el botón Z y presiona el botón A

Rat-a-tat Rap

Con este movimiento, Kazooie picoteará a sus enemigos mientras saltas, es muy efectivo contra enemigos grandes.

Salta y presiona el botón B

Beak Buster

Con este movimiento podrás caerles a los enemigos con gran fuerza, además te sirve para destruir cajas y otros elementos del juego.

Salta y presiona el botón Z

Climbing

Banjo (con o sin Kazooie), puedes subir a los árboles, escaleras y otros elementos del juego facilmente, sólo salta hacia algún objetivo para que Banjo lo escale.

Salta cuando estés frente a algún elemento

Talon Trot

Este es un movimiento que te ayuda bastante (y evita dolores de cabeza); Kazooie cargará a Banjo y correrá. Con este movimiento puedes ir mucho más rápido y caminar fácilmente por pisos resbalosos, además de que puedes saltar más lejos.

Mantén el botón Z y presiona C-Izquierda

Stilt Stride

Cuando agarras estas botas de hule, Kazooie puede trotar sin problemas en terrenos tóxicos o pantanos, pero debes ser rápido pues funciona por un tiempo limitado.

Necesitas las Wading Boots para hacerlo

Turbo Talon Trot

Cuando agarras este par de Tennis, Kazooie podrá correr más rápido que nunca, ¡incluso sobre el agua! Obviamente también duran un corto tiempo.

Necesitas los Turbo Trainers para hacerlo

Movimientos Avanzados

Estos movimientos los tienes que ir aprendiendo a lo largo del juego, con ayuda de Jamjar, el hermano de Bottles. Para esto debes conseguir cierto número de notas musicales, para que así, te pueda enseñar un nuevo movimiento. Ten en cuenta que algunos de estos movimientos pueden y deben ser aprendidos y ejecutados por Banjo o Kazoie cuando están separados.

Amaze-O-Gaze Glasses

Cuando hayas conseguido este ítem, de parte de uno de los hijos de Bottles, podrás acercar y alejar la mira desde los ojos de Banjo.

Estando en cámara de primera persona, C-Arriba y C-Abajo

Egg Aiming

Con este movimiento podrás tener una mira tipo francotirador para disparar los huevos, recuerda que debes estar en modo de primera persona.

C-Arriba, mantén el botón Z y apunta con el Stick

Breegull Blaster

En ciertas escenas, como Clinker's Cavern, deberás usar una vista de primera persona, aquí Banjo usará a Kazooie como si fuera un rifle para eliminar a los enemigos.

Presiona el botón Z para disparar, con C-Arriba y C-Abajo mueves el "arma"

Airborne Egg Aiming

Con este movimiento podrás atacar a tus enemigos desde el aire, solamente presiona C-Arriba para que cambies a modo de primera persona, puedes apuntar con el Control Stick y dispara usando el botón Z.

Cuando estés volando, presiona C-Arriba y el botón Z para disparar

Pack Whack

Banjo usa su mochila para defenderse de los enemigos, ¡como si estuviera en la secundaria!

Botón B (Unicamente para Banjo)

Breegull Blast

Usando a su compañeara Kazooie, Banjo se deshará de los enemigos usándola como cachiporra.

Presiona el botón B dos veces

Grip Grab

Simplemente salta hacia algún borde para que Banjo se cuelgue, podrás subir presionando el botón A.

Este movimiento es automático

Bill Drill

Cuando una piedra sea demasiado para un empujón, usa este movimiento para taladrar cualquier obstáculo, también puedes usarlo cuando vas cayendo.

Salta y mantén el botón Z

Beak Bayonet

Cuando estés en el modo de primera persona que te mencionamos, presiona el botón B para que Kazooie ataque rápidamente hacia enfrente.

Presiona el botón B

Split Up

Para separar a esta chiflada pareja, encuentra el par de zonas azules o rojas y presiona A. De esta manera podrás cambiar entre Banjo y Kazooie, para reunirlos nuevamente, simplemente sitúalos de nuevo en las zonas de colores.

Botón A

Double Jump

Cuando consigas la Pack Whack, podrás hacer que Banjo use su mochila para realizar un doble salto.

Salta, presiona el botón A y luego el botón B (Unicamente para Banjo)



Wing Whack

Kazooie usará sus alas para girar y golpear a los enemigos.


Presiona el botón B (Unicamente para Kazooie)

Talon Torpedo

Este útil movimiento te proporcionará 20 segundos de separación de los personajes. Durante este tiempo, podrás usar a Kazooie para dispararla a través de rocas y enemigos.

Cuando estés bajo el agua, presiona el botón Z

Sub-Aqua Egg Aiming

Este movimiento te permitirá lanzar huevos con precisión cuando estás bajo el agua, cambia a modo de primera persona y dispara con el botón Z.

Cuando estés bajo el agua, presiona C-Arriba y el botón Z

Springy Step

Kazooie puede usar estos zapatos (con o sin Banjo) para dar un gran salto, pero solamente puedes usarlos una vez, así que fíjate bien cuando sea el momento.

Requiere de los Springy Step Shoes

Hatch

Cuando encuentres un huevo (no de los que arrojas, tú mismo verás la diferencia), sube arriba de él para hacer que empolle, este movimiento también sirve para calentar algunos elementos del juego.


Mantén presionado el botón Z y luego presiona el botón B (Unicamente Kazooie)

Taxi Pack

Dado que Kazooie no está ocupando lugar en la mochila, Banjo puede llevar cosas en ella. Esto te servirá para llevar muchas cosas y personajes diferentes.


Mantén el Z y presiona C-Izquierda (Unicamente para Banjo)

Claw Clamber

Aunque parezca raro con estas botas podrás hacer que Kazooie suba por paredes que estén marcadas con huellas amarillas, aunque el efecto no dura mucho tiempo. Puedes usar las botas con o sin Banjo.

Necesitas las Claw Clamber Boots para realizarlo

Snooze Pack

Con este movimiento, Banjo se echará un siestecita dentro de su mochila.


Mantén el botón Z y presiona C-Derecha (Unicamente para Banjo)

Leg Spring

Ya sin el peso de su peludo amigo, Kazooie puede saltar muy alto con este movimiento.


Presiona el botón Z y luego A (Unicamente para Kazooie)

Shack Pack

Tal parece que la mochila mil usos de Banjo es muy útil, cuando realizas este movimiento, Banjo se puede meter en la mochila y pasar por pequeños agujeros o bien, pasar por áreas peligrosas como las tóxicas o donde haya agua caliente.


Mantén el botón Z y presiona C-Abajo (Unicamente para Banjo)

Glide

Kazooie no puede volar por sí misma, pero con este movimiento puedes abarcar grandes distancias en un corto vuelo, descendiendo suavemente. Corre un poco, salta y presiona (y mantén) el botón Z para realizar el movimiento.


Salta y mantén el botón Z (Unicamente para Kazooie)

Sack Pack

¿Alguna vez has visto a un oso en una carrera de sacos? Pues si Banjo no hace este movimiento, no podrá pasar por áreas peligrosas, más que en mochila, parece el Mini-Maletín de Sport-Banjo.

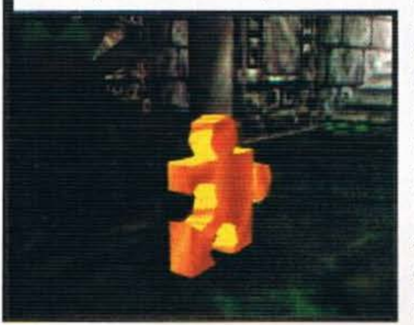

Mantén el botón Z y presiona C-Arriba (Unicamente para Banjo)

Cosas que colectar en el juego

¿No fue divertido recolectar tantos ítems en Banjo-Kazooie? Pues si la respuesta es sí, te tenemos una buena noticia, pero si la respuesta es no, te tenemos una mala noticia: aquí vas a tener que encontrar muchos más elementos diferentes, algunos bastante ocultos, otros no tanto y otros que deberás tener analgésicos a la mano para recolectarlos, pero no te preocupes, que nuestro trabajo es que nos duela la cabeza por ti... ¿qué dices? ¿es muy fácil? Ok, vamos a verlo de otra manera para que ni le quitemos el chiste al juego, ni te pierdas en el extenso mundo de Banjo-Tooie.

Jiggy

Estas piezas de rompecabezas en realidad lo harán, literalmente hablando, debes encontrar 90 de estas doradas piezas que están regadas en todo el mundo de Banjo-Kazooie; sirven para abrir mundos y conseguir más piezas e ítems.



Cheatos

El libro de hechizos, Cheato, hace su aparición nuevamente, esta vez ha perdido 25 de sus páginas, recoléctalas y llévaselas para aprender varios Cheats para el juego. Cheato se encuentra cerca de la antigua guarida de Grunty en Spiral Mountain, cada cinco páginas que le regreses, será un nuevo Cheat que aprenderás.



Notes Nests

Dentro de los mundos también están los nidos de Notas, hay 16 en total dentro de cada mundo. También puede haber algunas sueltas, debes encontrarlas para que Jamjars te enseñe nuevos movimientos avanzados, hay un total de 80 notas musicales en cada escenario.



Jinjos

¡Al menos les hubieran cambiado los chiflidos cuando están cerca! Los Jinjos juegan un papel importante en Banjo-Tooie ya que debes regresarlos a su casa para que puedan competir contra los topos en su torneo de pelota. Los Jinjos están distribuidos en los mundos más grandes de tu aventura, se dividen en familias de distintos colores, cada que juntes a toda una familia, obtendrás una Jiggy.



Treble Clef

Este es un nido con 20 notas, pero obviamente es muy difícil de localizar, pero no te preocupes, que con ayuda de la revista que tienes en tus manos, los localizarás sin mucho problema.

Honeycomb Pieces

Dentro de cada mundo, encontrarás tres de estos dorados ítems; debes llevárselos a Honey B. para que te añada bloques extra de energía a tu nivel, es muy útil que los consigas, puedes tener hasta 10 bloques.



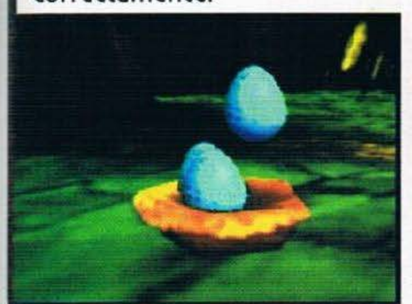
Feather Nests

También existen los ítems que no son indispensables para seguir avanzando, pero sí son necesarios para mantenerte vivo. Puedes encontrar varios nidos con plumas rojas y doradas, las plumas rojas son necesarias para poder volar y las doradas para hacer el Wonder Wing, que te proporciona invencibilidad.



Egg Nests

Ahora tienes una gran variedad de huevos para acabar con tus enemigos, cada uno con distintas característi-cas; los podrás encontrar en los nidos de huevos. Los huevos varían en el efecto que producen de acuerdo al color. Recuerda que Jamjar te enseñará a usarlos correctamente.



Huevos Azul Claro: Normal
Huevos Rojos: Fuego
Huevos Azul Fuerte: Hielo
Huevos Verdes: Granadas
Huevos con Puntitos: De tiempo

Skill-stop Honeycombs



Cuando encuentres los Honeycombs que están marcados por un signo de admiración, tu energía flasheará, entonces debes presionar el botón B para detener la ruleta. Debes ser preciso para que se detenga lo más lleno posible.

Mistery Honeycombs

Por otra parte, los que están marcados con un signo de interrogación flashearán, pero al azar, entonces debes ser más preciso o tener mucha suerte para que te recuperen energía en lugar de quitártela.

Existen algunos ítems ocultos y otras sorpresas, pero mejor las vamos a dar en otra ocasión, para no adelantar mucho. ¿Recuerdas ciertos elementos del Banjo-Kazooie que pasan al final que nos pusieron a pensar?... nosotros también.

1. Spiral Mountain e Isle O' Hags

Todo empieza en el mismo lugar que en la primera aventura de la pareja Oso-Ave, solamente que ahora hay nuevos eventos que cambian el curso de la historia. Mumbo ya visita a Banjo y a Kazooie más s eguido y de hecho, ya es un personaje seleccionable, Bottles descanza en paz... y las bellas hermanas de Gruntilda han llegado para salvar a su hermana y recuperarle su esbelto cuerpo, así que debes inciar la jornada una vez más.

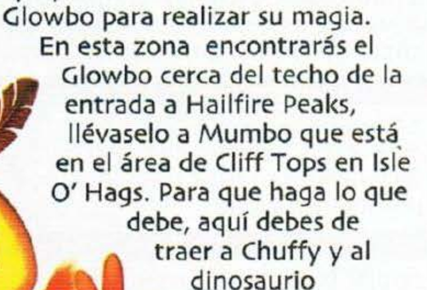




En realidad este es el centro de todo, de aquí partirás a los diferentes mundos del juego. Ocasionalmente, enfrentarás un par de veces al fiel sirviente Klungo, pero como todos los de su tipo, no es muy listo y no representa un gran peligro.

La curación de Mumbo Jumbo

Mumbo Jumbo te ayudará en diversas formas, pero requiere de unos pequeños seres denominados Glowbo para realizar su magia. En esta zona encontrarás el Glowbo cerca del techo de la entrada a Hailfire Peaks, llévaselo a Mumbo que está en el área de Cliff Tops en Isle O' Hags. Para que haga lo que debe, aquí debes de traer a Chuffy y al dinosaurio enfermo de Terry-dactyland al área de Cliff Tops, ahora podrá curar al dinosuario enfermo.





Jiggies

1. La primer Jiggy la obtienes al ir a ver al King Jingaling, cuando te pide que rescates a su gente.
2. Regresa a un Jinjo Blanco
3. Regresa a dos jinjos Naranjas
4. Regresa a tres Jinjos Amarillos
5. Regresa a cuatro Jinjos Cafés
6. Regresa a cinco Jinjos Verdes
7. Regresa a seis Jinjos Rojos
8. Regresa a siete Jinjos Azules
9. Regresa a ocho Jinjos Morados
10. Regresa a nueve Jinjos negros.



Honeycombs

1. El Honeycomb está en el área de Plateau de Isle O' Hags. Está debajo de la colmena de Honey B. en el lado derecho.

Cheatos

1. En Spiral Mountainpuedes encontrar al primer Cheato en un borde en el lado opuesto del túnel que dejaron las brujas. Usa el Shockspring para alcanzar la cueva y obtener el Cheato.



Jinjos

1. En Spiral Mountain, usa el Talon Torpedo para romper la piedra que está bajo la cascada para encontrar al Jinjo, el Talon Torpedo lo obtienes en Jolly Roger's Lagoon.

2. Sigue las huellas del excavador más allá del templo del Master Jiggy-wiggy en Wooded Hollow, al final del túnel está el Jinjo.

3. Perfora la piedra que está frente de la entrada a Glitter Gulch Mine para encontrar otro de los Jinjos, este movimiento se obtiene en Glitter Gulcj Mine.

4. En Wasteland, cerca del pilar de la izquierda están dos Jinjos, el de la izquierda es un Jinjo y el otro es un Minjo.

5. En el área de Cliff Tops, puedes encontrar un jinjo que está en un hueco en la pared cerca de la entrada a Jolly Roger's Lagoon. Presiona el botón que está bajo las escaleras para poder alcanzar la entrada a Hailfire Peaks. Atrás del edificio de Hailfire Peaks está el par de Claw Clamber Boots que necesitas para agarrar al Jinjo este movimiento lo obtienes en Grunty Industries.



Movimientos qué aprender aquí

Fast Swim

Cerca de la casa de Banjo hay una roca, taládrala para que encuentres un pez que está a punto de secarse por completo. Llévalo al agua que está en el centro para que te enseñe cómo nadar rápidamente.

Amaze-o-Gaze Glasses

Estos lentes los puedes conseguir en la casa de Bottles, habla con su hijo para que te los dé y puedas usarlos cuando pongas la vista de primera persona.

Fire Eggs

Jamjar te enseña a usarlos en Plateau, son de vital importancia en Glitter Gulch Mine.

Grenade Eggs

Encuentra a Jamjar en Pine Grove para que te enseñe a usar estos útiles huevos.

Ice Eggs

Visita a Jamjar en Cliff Tops antes de ir a Jolly Roger's Lagoon, la razón es que estos huevos te sirven para congelarles los tentáculos a los Pulpos en JRL.

Clockwork Kazooie Eggs

Estos útiles, pero peligrosos huevos te serán de gran utilidad dentro del juego, para aprender a usarlos, entra en Wasteland para que Jamjar te enseñe cómo.

Homing Eggs

Para usar estos huevos, busca en Wooded Hollow a Jamjar... ¡no! (la fuerza de la costubre). Debes localizar un huevo azul especial y llevárselo a Heggy Hen para que te lo empolle, dentro está la habilidad de Homing Eggs.

Breegull Blast

Para este otro movimiento, Jamjar... tampoco te ayudará, debes llevarle un huevo





especial rosa a Heggy Hen para que también te lo empolle y puedas usar este movimiento.





2. Mayalen Temple



El primer mundo que vas a explorar una vez que cheques Spiral Mountain es el de la antigua tribu Stony, Mayahen Temple. Para llegar aquí debes resolver el primer rompecabezas del maestro Jiggywiggy y entrar por el siguiente edificio, junto al del maestro. Aunque parece un lugar relativamente pequeño, en realidad está algo extenso, pero vayamos a lo que debes hacer aquí.

Mumbo Jumbo

Para encontrarlo no necesitas buscarle mucho, sólo sigue tu camino sin desviarte y llegarás a su choza. Aquí debes llevarle el Glowbo para que Banjo y Kazooie se queden en la cabaña y tomes control del Shaman; ahora sal de la choza y dirígete casi al principio, donde hay un botón en el suelo con la efigie de Mumbo, presiona el botón B para que Mumbo llame al Goliath dorado y puedas controlarlo. Tienes solamente 75 segundos de control sobre el goliath, afortunadamente, puede patear casi cualquier cosa, puedes invocarlo las veces que sean necesarias. Ahora, con el Goliath, patea todas las puertas, que dan a Jade Snake Cove, Prision Compound y Code Chamber que está dentro de Snake Cove. Ahora destruye la roca que está cerca del inicio de la escena para revelar un Flight Pad.





Humba Wumba

Dentro de Jade Snake Cove está la tienda de Humba Wumba, debes ir con Banjo para que te reciba bien, puesto que es rival de Mumbo Jumbo. Llévale el Glowbo que está cerca de su tienda para que te convierta amablemente en un pequeño idolito de piedra, esto te sirve para comunicarte con los ídolos que están a lo largo de este mundo para conseguir información valiosa.



También podrás pasar por pequeños lugares y tener acceso a Mayan Kickball Championship; en este evento podrás ganar una Jiggy, aquí el chiste es meter las pelotas amarillas en tu propia portería, evitando que te las quiten o te las ganen. También debes evitar meter las bombas, pero son útiles para noquear a tus adversarios. Cerca de la entrada al mundo hay un Honeycomb, debes usar el Flight Pad para alcanzarlo.







Jiggies

1. Siendo Goliath dorado, entra en Jade Snake Cove y avanza rápidamente por las arenas movedizas, pero hacia la izquierda en esta área para que tomes una Jiggy.



2. Cruza el puente colgante para que encuentres a Bovina, la vaca; ayúdala exterminando a huevazos las molestas moscas para que te regale una Jiggy.

3. Cerca de la entrada de Targitzan's Temple, está una Jiggy, puedes llegar volando o bien, usar el Talon Trot para subir por la pared.





4. Dentro de este templo, hay dos cámaras (debes tener aprendido el movimiento Breegull Blaster para ser admitido), colecta diez estatuas sagradas para que entres en la cámara de nombre Slightly Sacred para que tomes la Jiggy que está dentro del cuarto.

5. Ahora junta otras diez estatuas para que puedas entrar a la otra cámara (Really Sacred Chamber), aquí dentro elimina al jefe para que obtengas otra Jiggy.



6. Ahora ve a Jade Snake Cove y sube un poco, arriba de Code Chamber con ayuda de tus movimientos básicos, una vez que llegues a lo alto, verás un nido con una víbora, debes moverte con mucho cuidado, presionando suavemente el Control Stick para no despertar a la serpiente, de lo contrario se tragará la Jiggy y ¡la perderás para siempre! No, no es



cierto, podrás intentarlo de nuevo si bajas un nivel y esperas que la serpiente escupa la Jiggy sube por el costado izquierdo, casi detrás de la víbora.

7. Usa tu disfraz de ídolo para entrar en el campeonato de pelota, entrando, ve a la izquierda bajando las escaleras para que entrenes. Una vez que te aprendas los movimientos, debes ganar los tres rounds para que ganes la competencia y la Jiggy. Este modo es divertido cuando lo juegas en los mini-juegos en Multiplayer.

8. Desde lo más alto de la prisión en Prision Compound, dirígete a la izquierda y déjate caer para que encuentres un par de Wading Boots. Ahora úsalos para cruzar las arenas movedizas que están a la izquierda hasta llegar a el área de pasto. Agarra la Jiggy y usa el par de botas que está ahí para regresar sano y salvo al punto de partida.

9. Esta Jiggy solamente la podrás agarrar cuando hayas aprendido el movimiento Bill Drill en Glitter Gulch Mine. Cuando ya lo sepas usar, regresa a Prison Compound y nada através del tunel de agua que está a la derecha, saldrás a un claro donde hay una roca rodeada por pilares, usa el movimiento y baja por las escaleras que quedarán al descubierto. Ahora, debes usar el movimiento Beak Barging contra la primera columna de la derecha para que caiga a una columna más baja, repite esta operación en sentido contrario de las manecillas del reloj para que quede alcanzable, pero debes hacerlo rápido pues te darán cierto tiempo para completar la tarea.

10. Recupera el tesoro robado de Unga Bunga's Cave en Terrydactyland y regrésalo a Treasure Chamber en Mayahen Temple. Para lograr esta tarea, debes caminar muy despacio para no despertar al cavernícola que está durmiendo (tal vez tiene una cruda por haber ido a Rock Solid, después de todo, es Rare ¿no?), por esta hazaña serás recompensado con una Jiggy.



Cheatos



1. El primer Cheato está en la parte más alta de Treasure Chamber, más allá de la cabeza de Mumbo, puedes llegar volando o justo después de regresar el tesoro, desde el templo.



2. Usa el movimiento de Grip Grab en el borde que está a la derecha de Code Chamber en Jade Snake Cove. Ahora déjate caer en una pequeña área donde encontrarás el otro Cheato.

3. Ahora ve a Prision Compound y realiza el mismo movimiento que el anterior, pero debes subir al final para que encuentres un túnel donde está el otro Cheato.

Jinjos

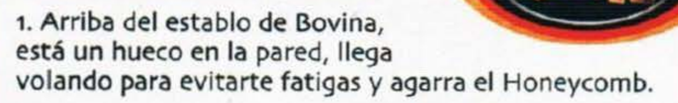
1. El primer Jinjo está cerca de la entrada al mundo, nada hacia la derecha para encontrarlo.

2. El segundo Jinjo está sobre el puente colgante.

3. El tercero está arriba de la entrada a Mayan Kickball Stadium, a la izquierda del Goliath dorado. Usa el Flight Pad para llegar volando y que aterrices en el techo.

4. En la pared del lado derecho en la entrada a Really Sacred Chamber hay un panel, entra en el túnel detrás de este panel para que encuentres a otro Jinjo.

5. Justo sobre donde aparece Jamjar en Jade Snake Cove, está el útlimo Jinjo, solamente realiza el Flap Flip y sube para que agarres a este Jinjo.



Honeycombs

1. Arriba del establo de Bovina, está un hueco en la pared, llega volando para evitarte fatigas y agarra el Honeycomb.

2. Estando en forma de idolito, dirígete a la entrada del mundo, atrás hay un hueco, entra por aquí para que agarres este Honeycomb.

3. La manera más sencilla de agarrar al último Honeycomb es una vez que hayas regresado el tesoro robado, ahí debes dispararle un huevo a cada una de las seis estatuas que están fuera del templo, una vez dentro, encontrarás el Honeycomb.

Movimientos qué aprender aquí

Egg Aim

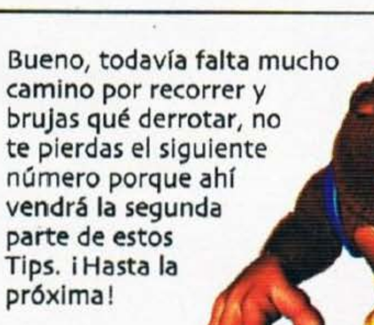
Solamente junta el maypor número de notas musicales que puedas y habla con Jamjar camino a la choza de Mumbo, ahí él te enseñará a disparar los huevos desde la vista de primera persona de Banjo.

Breegull Blaster

En la parte más alta del mundo, por el lado izquierdo, está otro de los montículos de Jamjar, aquí aprenderás a usar a Kazooie como metralleta en el modo de primera persona en ciertas ocasiones; este modo se activa automáticamente en los escenarios que así lo ameriten.

Grip Grab

En Jade Snake Cove, derecho, justo por donde entras, está el otro montículo de Jamjar de este mundo. Aquí te enseñará a moverte por los bordes para llegar a áreas inaccesibles, este movimiento se activa automáticamente cuando Banjo pasa por un borde, ya sea saltando o dejándote caer.



Bueno, todavía falta mucho camino por recorrer y brujas qué derrotar, no te pierdas el siguiente número porque ahí vendrá la segunda parte de estos Tips. ¡Hasta la próxima!

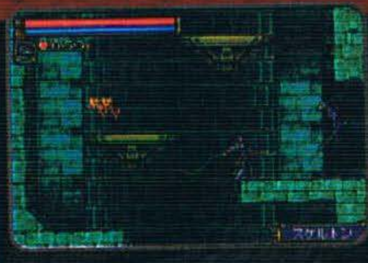






En 1830, en la lejana provincia de Walakia ha caído la noche y con ella han salido las criaturas que solían deambular por la región como dueños del lugar. Tras una inmensa nube de humo, la guarida del conde Drácula emerge gracias al poderoso hechizo de Camilla. Cuando ella terminaba de resucitar a su amo y señor, aparecieron 3 figuras en la alcoba principal, Morris Baldwin quien después de algunos años de haber derrotado a Drácula regresa al presentir la presencia de su feroz enemigo; Hugh Baldwin quien es el hijo del maestro Morris y Nathan quien también es su discípulo. Al argumentar por unos momentos, Drácula hace que el piso se derrumbe haciendo que Hugh y Nathan caigan a las mazmorras del castillo mientras que Carmilla y el mismo conde se quedan en compañía del anciano Morris.

Al llegar al fondo del abismo, Hugh corre para encontrar a su padre, por lo que Nathan se queda solo para descubrir los horrores del castillo.



Para nuestro gusto, este es el Castlevania que ha sabido balancear todas las cosas buenas de sus predecesores. ¿Por qué es esto? Pues simplemente abarca todos y cada uno de los elementos claves para hacer de este un juego extraordinario.

Para que no pienses que te estamos cuenteando, aquí te presentamos una serie de comparaciones:

1.- Armas basadas en corazones:

Claro está que esto proviene desde el primer Castlevania, de hecho, si no lo tuviera no se podría considerar como parte de la saga.



2.- Modo de Aventura tipo RPG:

Ok, tal vez todos digan inmediatamente "Simphony of the Night"(SOTN), pero no es así, el primer juego que utilizó estos elementos que se encuentra dentro de la saga es nada mas ni nada menos que "Castlevania 2: Simon's Quest" aunque en este juego el modo de RPG era algo frustrante por el hecho de tener que andar hablando con medio mundo y utilizar las armas en cada piedra para ver si pasa algo. Claro esta que en "SOTN" redujeron bastante el factor de RPG y se concretaron más con la acción y aventura del juego.













Ahora que ya tienes un mejor panorama del juego, te podemos decir que todos estos puntos han sido refinados en este nuevo Castlevania, ya que tuvieron bastante tiempo para ajustar detalles al igual que definir el control y delimitar bien los cuartos o secciones del castillo a los que puedes accesar. Para que te des una idea del tiempo en el que estuvieron preparando el juego, nosotros nos enteramos que Konami estaba preparando un nuevo juego de la saga pero para un sistema nuevo, aproximadamente un año antes de que se anunciara que Nintendo ya estaba trabajando en un sistema completamente diferente de nombre Game Boy Advance, fue tanto tiempo antes que de hecho todo mundo pensaba que el juego se iba a lanzar para el PS2 gracias a que las graficas se veian muy bien definidas.

Regresando al contexto del juego, a parte de que tienes diversos objetos para equipar al personaje, también cuentas con unas cartas que es donde se utiliza la barra de Magia. Las cartas de acción se utilizan para cambiar ciertos parámetros de acción ya sea que afecten al látigo, tu resistencia, tu poder de ataque o a las armas especiales; por otra parte están las cartas de adición que se representan en la carta de acción, por ejemplo si tienes la carta de acción que actúa sobre látigo, al utilizar una carta de hielo le dará el poder al látigo de congelar a los enemigos. Claro está que hay una gran variedad de combinaciones que lógicamente te ayudarán en tu aventura.

Algo bien importante es la experiencia, aunque la verdad no importa mucho qué tan fuerte o resistente seas, si más o menos procuras hacer algo de experiencia antes de enfrentarte a un jefe (pensando "ya subí tres o cuatro niveles extras para darle en la torre a este monstruo"), no importa demasiado, por que aún así el jefe tiene más nivel que tú, haciendo que la batalla sea verdaderamente encarnizada.

3.- Combinación de armas y otros objetos:

Nuevamente nos remontamos al "C2:SQ" ya que dependiendo de los elementos que combinaras, causaban cierto efecto ya sea en ti o en los enemigos, pero nuevamente en "SOTN" perfeccionaron el uso de los elementos y las armas.

4.- Super Armas:

Esto se vio por primera vez en "Dracula X: Rondo of Blood" ya que tenías la posibilidad de utilizar al máximo las armas gastando un poco más de corazones.

5.- Movimientos especiales:

Claro está de que "SOTN" marcó una gran diferencia al tener que ganarte ciertas habilidades y realizarlas con comandos en el control, esto les ayudó a los diseñadores para crear niveles más complejos y ciertas barreras que una vez parecían infranqueables, pero con la nueva habilidad podías llegar hasta el otro extremo sin pena alguna.

6.- Barra de Magia:

Para determinar el uso de los nuevos poderes y habilidades, se puso esta barra en "SOTN", así debías tener cuidado y recargar de vez en cuando la Magia para estar preparado para cualquier situación.

7.- Experiencia:

En "C2:SQ" ganabas algo de energía extra al igual que la habilidad de tener más corazones, lógicamente en "SOTN" este factor se desarrolló mucho mejor ya que en "C2:SQ" tenías cierto límite que en "SOTN" te dejaban un poco más libre.





El castillo austriaco puede parecer simple y hasta un poco corto, sin embargo te hacen dar tantas vueltas como les es posible, haciendo la aventura aún más extensa de lo que pensabas. Los enemigos son tan variados como en cualquiera de los juegos de la saga, de hecho, parece que la convocatoria para ser una criatura de la noche ha sido la más concurrida de todas, puedes encontrarte con una gran variedad de esqueletos, serpientes, demonios, espectros y lógicamente caballeros bien armados.

Los jefes están verdaderamente hermosos ya que con la capacidad del Game Boy Advance los efectos visuales están a la orden del día (o más bien, de la noche). El Cerberus es una verdadera molestia, el Necromancer es una criatura bastante veloz gracias a que utiliza sus hechizos para transportarse por todo el cuarto convertido en una esfera de energía, el poderoso Golem te dejará perplejo con sus poderosos golpes, y apenas, son algunos de ellos.

Lo mejor de todo es que cuando comienzas a jugar el título, sientes una gran nostalgia por los juegos de antaño ya que el control es tan bueno que fácilmente recuerdas los trabajos anteriores de Konami. Todo parece ser que Castlevania: Circle of the Moon sí será uno de los juegos que saldrán junto con el Game Boy Advance, por lo que no tendrás que desesperarte demasiado por jugarlo cuando ya tengas el sistema en tus manos.

Segunda Opinión:

El juego está sencillamente impecable y estamos bien seguros de que cualquier fan de la serie lo verá con ojos de agrado. Su control esta muy bien defindo con todo y los botones adicionales, las gráficas inmejorables, el auido sobervio, en definitiva tiene todo lo necesario para ser una joya en la serie. Al parecer no le cambiarán nada a la versión americana mas que el texto así que lo podrás disfrutar a sabiendas que no te has perdido de nada si decidiste esperarte a que llegara a nuestro continente.

Conejo.

AGRADECEMOS A:

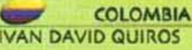
AARON RAMIREZ PEREZ
ADRIAN AVILA MORALES
ADRIAN ENRIQUE V. TORRES
ADRIAN LOPEZ PEDRAZA
ADRIAN RODRIGUEZ A.
ADRIAN S. GONZALEZ MARTINEZ
ADRIAN VARELA SOTO
ALAIN FAJARDO ACOSTA
ALAN CASTRO ROMERO
ALAN E. CRUZ BARRERA
ALAN LOPEZ MARTINEZ
ALAN SANTUARIO TORRES
ALBA L. JIMENEZ RODRIGUEZ
ALBERTO ABED PAGOLA
ALEJANDRO DONNEAUUD F.
ALEJANDRO M. LEDESMA HERRERA
ALEJANDRO OSORIO ROBLES
ALFONSO OROZCO F.
ALFREDO CARRILLO GARIBAY
ALFREDO GARCIA CASTILLO
ALINE K. VALENZUELA SOTELO
ALONSO VITE DIAZ
AMARANTA JIMENEZ
AMBERLAY RUIZ SERRANO
ANDRES A. VELASCO RAMIEZ
ANDRES O. SAUCEDO MARTINEZ
ANGEL M. LUNA OROZCO
ANTONIO L. HERNANDEZ PADILLA
ANTONIO NAVARRO
ANWUAR P. ANDRADE OROPEZA
ARMANDO AVILA GONZALEZ
BARBARA LAMADRID
BARBARA S. ALEMAN CAVAZOS
BENJAMIN MOLINA LEYVA
BERNARDO ALVARADO R.
BETIN A. GONZALEZ SIERRA
BRIAN MARTIN NAJERA
CARLOS A. DEL RIO
CARLOS A. HERNANDEZ VENEGAS
CARLOS A. RUIZ SARABIA
CARLOS A. VAZQUEZ RAMIREZ
CARLOS CAMACHO TESTAS
CARLOS E. AGUILAR JOEN
CARLOS E. E. CUEVAS
CARLOS E. GARNICA A.
CARLOS E. JAVIER ALTAMIRANO
CARLOS E. LEONIDES BARRERA
CARLOS J. LOYA SOTO
CARLOS K. BENITEZ G.
CARLOS LOMBARDO
CARLOS VARGAS GARCIA
CESAR A. GALLEGOS CASTELLANOS
CESAR A. SOLIS HURTADO
CESAR O. ALONSO RODRIGUEZ
CRHRISTIAN VERGAS
CRISTHIAN A. FERREYRA CORRAL
CRISTIAN S. PADILLA MORENO
CHRISTIAN J. SANCHEZ PEÑA
DANIEL ENRIQUEZ HERNANDEZ
DANIEL MARQUEZ MEDINA
DANIEL MORALES MURILLO
DAVID E. DAVILA
DAVID GOMEZ CORRAL
DEMETRIO PEREZ OSORIO
DENYS GUERRA MORENO
DIANA P. FERREYRA CORRAL
EBER A. REYNOSO C.
EDER ALEXIS V.
EDGAR ARIZMENDI ARIZMENDI
EDUARDO A. YAÑEZ LUJAN
EDUARDO DANIEL DE REZA
EDUARDO MENESES DIAZ
EFRAIN DE JESUS RODRIGUEZ
ELIAS E. VAZQUEZ CRUZ
EMILIANO ROMERO
EMMANUEL A. JARAMILLO CRUZ
EMMANUEL LOPEZ MENTADO
ENRIQUE R. ESCOBEDO FLORES
ENRIQUE T. ESCALANTE MACIAS
ERICK FIGUEROA SAMANIEGO
ERIK PRADO RAMIREZ
EYRA MARTINEZ RUEDA
FABIOLA ALEMAN VILLALOBOS
FCO. JAVIER ROSILES RINCON
FERNANDO LEDESMA
FRANCISCO MIRELES
FRANCISCO A. HERNANDEZ ACEVES
FRANCISCO J. LOPEZ RIOJAS
FROYLAN V.S.M.
GABRIEL CRUZ I.
GABRIELA LOPEZ GARCIA
GEBSON GUERRA MORENO
GERARDO A. FLORES VAZQUEZ
GERARDO MARTINEZ ROMERO
GERARDO PAREDES FLORES
GIBRAN D. AGUNDIS TINAJERO
GONZALO RODRIGUEZ
GUILLERMO ARELLANO MURILLO
GUILLERMO CAMPOS ROSETE
GUILLERMO SEBASTIAN M.P.
GUSTAVO A. MIER RUIZ
HECTOR E. AGUIRRE LEMUS
HECTOR M. RODRIGUEZ LOPEZ
HECTOR S. PULIDO VARGAS
HIRAM D. FLORES RESENDIZ
HUMBERTO R. ANGELES LANDA
ISRAEL RAMOS GALLEGOS
IVAN A. ANDRADE OROPEZA
IVAN C. AGUNDIS TINAJERO
IVAN HERNANDEZ VELASCO
IVAN RODRIGUEZ ALFARO
IVAN ULISES MARTINEZ IBARRA
J. EDUARDO P. RODRIGUEZ
J.R. AGUILAR CUEVAS
JACOME RUIZ SANDOVAL
JAIME VEGAS ARANA
JAIR OBED HERNANDEZ LAZO
JAIRO IBARRA GUERRA
JAIRO MISAEL VARELA
JAVIER ALONSO MEZA SINGH
JAVIER GRAJEDA MARTINEZ
JAVIER VILLALOBOS ORTIZ
JESUS ALEMAN CAVAZOS
JESUS BAUTISTA JARAMILLO
JESUS G. RESENDIZ C.
JESUS G. SERRANO PERDOMO
JESUS G. VALLE MARTINEZ
JESUS I. FELIX CHAPARRO
JESUS M. RODA ALCANTAR
JESUS PERALTA ARIAS
JESUS SALINAS GUTIERREZ
JOVANNI LAIMON MERCADO
JOEL DE ANDA GARCIA
JONAS URIARTE VILLA
JORGE A. LOPEZ MENTADO
JORGE A. MARTINEZ M.
JORGE A. RAMIREZ ALCALA
JORGE A. ROBLEDO RODRIGUEZ
JORGE GOMEZ
JORGE L. PONCE RODRIGUEZ
JORGE L. ZAMORA C.
JORGE M. BLAS CORDOBA
JORGE MORALES MURILLO
JORGE VIZZUELTT S.H.
JOSE A. DAMIAN GOMEZ
JOSE A. LOPEZ H.
JOSE A. MORALES SANCHEZ
JOSE D. PILLADO CHAVARRIA
JOSE EDUARDO P. RODRIGUEZ
JOSE GPE. FELIX JIMENEZ
JOSE J. PEÑA DIAZ
JOSE JUAN MUÑOZ
JOSE L. GARCIA A.
JOSE LUIS HERRERA
JOSE PIZANO LARA
JOSE R. AYALA MARIN
JOSE R. BARRIENTOS G.
JOSE RAMIREZ AMANZA
JOSE S. VILLAGAN LOPEZ
JUAN C. PALOMINO SANCHEZ
JUAN DE DIOS V. MARTINEZ
JUAN J. BRAMBILA ZAMORA
JUAN M. MONTIEL ARELLANO
JUAN P. TZIU SANCHEZ
JUAN PABLO DURAN GARCIA
JULIO C. LOPEZ CRUZ
KARINA GARDUÑO SANTOYO
KEVIN NIETO COVARRUBIAS
LEONARDO A. UGALDE N.
LEONARDO ANDRADE C.
LORENZO MANUEL ZAMORA
LUIS A. GARCIA RODRIGUEZ
LUIS A. SEGOVIA
LUIS ARTURO MONTOYA R.
LUIS COZAIN HERNANDEZ
LUIS D. AGUILAR ROMERO
LUIS D. AGUIRRE LIMA
LUIS F. PEREZ DIAZ
LUIS R. DELGADO LARIOS
LUIS R. SALAS BLANCARTE
LUIS Y. LOYA ESQUIVEL
LUIS YARIB
MA. FERNANDA CADENA GONZALEZ
MANUEL A. GARCIA ZAVALA
MANUEL A. LOPEZ GUZMAN
MANUEL A. QUINTANA
MANUEL LOPEZ BUENFIL
MARCELA TENORIO HERNANDEZ
MARCELO MARTINEZ SEPULVEDA
MARCO A. AVILA MAGALLANES
MARCO A. BARON SILVA
MARCO POLO ESPINO M.
MARICARMEN RAMIREZ HERNANDEZ
MARIEL ALVAREZ DEL CASTILLO
MARIO A. CARRILLO
MARIO A. PRIETO RODRIGUEZ
MARIO ALDAIR ARCIAGA
MARIO ARIZMENDI ARIZMENDI
MARIO DELGADO CALDERON
MARISOL DE LA FUENTE SALAS
MARTIN HERNANDEZ PEREA
MAXIMILIANO D. PEREZ COBOS
MELISSA DIAZ RAMIREZ
MIGUEL A. GUERRA MORENO
MIGUEL CONCHAS OROZCO
MIGUEL J. ZUÑIGA
MIGUELUIS SANCHEZ CALDERON
MOISES MARMOLEJO LISCANO
MOISES O. LOPEZ RUIZ
MOISES PEINADO GARCIA
MONICA HERRERA
NAYELLI VALENCIA
NORMA A. CONTRERAS CARRILLO
OLIVER HERNANDEZ RAMOS
OMAR A. RESENDIZ
OMAR B. ANDRADE OROPEZA
OMAR GARDUÑO SANTOYO
OMAR R. DE LA ROSA M.
ORLANDO TORRES QUIÑONES
OSCAR A. ARRIETA
OSCAR A. CHAVEZ S.
OSCAR E. RAMIREZ TAME
OSCAR G. RUBIO FIGUEROA
OSCAR HERRERA PARRA
OSWALDO SAGU HERNANDEZ
PALOMA MARTIN NEVAREZ
QUINTIN A. DOVARGANES ESCANDON
RAFAEL GARDUÑO SANTOYO
RAFAEL RUBIO CACHON
RAYMENDO BETANZOS RAMIREZ
RICARDO ESPINOZA LOPEZ
RICARDO PEREA LOPEZ
ROBERTO L. VARGAS MEJIA
ROBERTO MONTIEL B.
RODRIGO CAMACHO LARA
ROGELIO BALLESTEROS V.
ROGELIO JACINTO JIMENEZ
SALVADOR RODRIGUEZ ZAMORA
SANTIAGO IXC NAY
SAUL J. GOMEZ HERNANDEZ
SEKKEY PHANG HURTADO
SERGIO A. BARRETO
SERGIO DE LEON AGUILAR
SERGIO LOPEZ LAZZARINI
SERGIO MORALES ORTEGA
SERGIO TASCON GONZALEZ
TAKEMI HIRATA AOKI
TANIA MARIA SILVA
ULISES MANZO ALMANZA
VERONICA LARA GONZALEZ
VICENTE CALDERON
VICTOR H. FERNANDEZ TORRES
VICTOR ROLANDO RAMIREZ
WEGKER
WILLIAM HINOJOSA RIOS
YANNICK ALEJANDRO
ZARED J. FERNANDEZ LARIOS

LECTORES INTERNACIONALES:

ARGENTINA
HAWK
MATIAS NICOLAS EIRAS



BOLIVIA
BRYAN ROJAS



COLOMBIA
IVAN DAVID QUIROS

COSTA RICA
ALEZANDER UJUETA ACUÑA
CARLOS ACUÑA MORA
FABRICIO PEREZ CARMONA
JONATHAN A. RIVERA FALLAS
MIGUEL HIDALGO

CHILE
CLAUDIO JARA BUNSTER
CRISTOBAL JIMENEZ
FRANCISCO M. COGHLAN O.
GONZALO S. CERPA RIVAS
JUAN P. MATURANA BARRIENTOS
MARCELA CABDEMIL
MAURICIO ROJAS V.
PABLO CARRASCO LEIVA
RAFAEL MARTINEZ
RICARDO SILVA GOMEZ GAMBOA
SEBASTIAN RIVERA

ECUADOR
EDUARDO MONAR

EL SALVADOR
HECTOR F. CONDE SUAREZ
LUIS A. SOSA MELGAR
MARVIN A. FUENTES M.
MIGUEL SERMEÑO
SERGIO JOSE DIAZ B.

GUATEMALA
GERMAN GARCIA
LUIS F. GARCIA DIAZ

HONDURAS
JORGE ANDREE FLORES
JORGE O. SANCHEZ MEJIA

PARAGUAY
FEDERICO GAONA

PERU
LUIS A. ESPINOZA PECEROS
PATRICIO MELENDEZ CONGRAINS

PUERTO RICO
GABRIEL ACOSTA TORRES
ZURIEL VEGUILLA

REP. DOMINICANA
MIGUEL E. MARTINEZ NOBOA

PANAMA
PABLO GUERRA

URUGUAY
ROBERTO ANDRES MORONESI

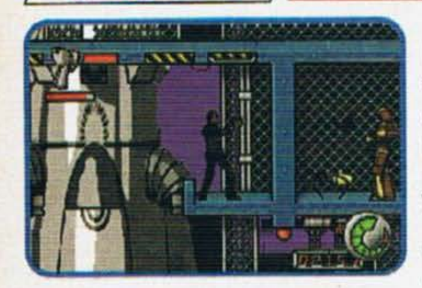
ESTADOS UNIDOS
ANTONIO HERNANDEZ
IVONNE A. CORONADO
KELLY CASTRO

VENEZUELA
ANA M. RODRIGUEZ
ANDRES AREVALO
ARTURO VELIZ
AUGUSTO RAMIREZ POYER
CESAR LEONARDO GARCIA
LUIS M. MONTILLA
OSCAR ECHENIQUE
SIMON BARRIOS
YEMAIL J. MATUTE L.

Crave Entertainment
GAME BOY ADVANCE

Men in Black: The Series

3er trimestre 2001



Los agentes J y K otra vez están en acción, después de varios títulos de estos personajes en el Game Boy Color, ahora tienen otro título más pero en el nuevo sistema. Con la misma temática de los otros títulos anteriores Men in Black:The Series parece un juego de acción y aventura en la cual deberán detener a más alienígenas, pero esta vez tendrán más variedad de armas, más niveles y las gráficas se ven muy bien esperemos que tenga una buena trama o por lo menos que sea entretenido.



Crave Entertainment
GAME BOY ADVANCE

Razor Freestyle Scooter

4° trimestre 2001

Aquí tenemos otro títulos en el cual disfrutaremos del deporte extremo, pero esta vez ya no son patinetas, bicicletas o patines, sino con los famosísimos "scooters" con los cuales ahora realizarás varias suertes. Como varios títulos de este estilo, realizarás varias suertes en las más complejas pistas o escenarios para obtener las calificaciones más altas dependiendo del grado de dificultad de tu ejecución. No sabemos bien cómo va estar el juego y cuántos personajes traerá ya que lo que mostraron es poco y no había un prototipo de este así que sólo podemos esperar hasta que den más información al respecto.

Natsume
GAME BOY ADVANCE

Harvest Moon 3

Septiembre 2001

Una grata sorpresa nos dio Natsume al enterarnos de que ya está lista la continuación de su gran saga Harvest Moon 3. En este título las cosas no variarán mucho de lo acostumbrado y continuarás siendo un alegre granjero que tendrá que salir avante de las batallas contra tus enemigos naturales, como el clima y la hambruna, y también pondrás a prueba tu nivel de responsabilidad. Pero este juego presenta innovaciones bastante buenas, mismas que habían pedido los fans de Harvest Moon. Ahora podrás elegir entre ser hombre o mujer y, por primera vez, ¡podrás perder en el juego! Este título promete mucho y, para hacerlo todavía mejor, Graham Markey nos explicó que, para apoyar la salida de este título, vendrá en un atractivo paquete que, además de contener el juego, incluirá una vaquita de peluche de colección. Además, el buen Graham prometió una pequeña sorpresa para ustedes, los lectores de Club Nintendo, así que, debes estar al pendiente en nuestras próximas ediciones.







Nuestro buen amigo, Graham Markey, gerente de mercadotecnia de Natsume, mostrándonos el paquete de Harvest Moon 3 que saldrá en Septiembre.

Natsume
GAME BOY COLOR

LUFIA: THE LEGEND RETURNS

JULIO 2001

Después de bastante tiempo y de haber sido anunciado (desde el pasado E3) Lufia:The Legend Returns por fin hará su aparición para el Game Boy Color. Si recuerdas, este juego hizo su aparición en el Super Nintendo, teniendo dos juegos los cuales son muy buenos, así que la gente de Natsume decidió revivir este legendario RPG. Para esta nueva aventura tendremos una gran variedad de personajes los cuales cuentan con ataques especiales (diferentes todos claro está) lo cual lo hace más llamativo. Si eres un amante de los RPG, no debes de perder la oportunidad de conocer esta serie, ya que es muy buena y que por estos días



ha de salir a la venta, en las siguientes revistas veremos más a fondo este gran juego.

Natsume
GAME BOY COLOR

QIX ADVENTURE

3er TRIMESTRE 2001

Un clásico de arcade hace su aparición en el sistema portátil el cual promete traernos horas y horas de diversión. Este juego tal vez no sea novedoso y no varie en cuanto a la forma de jugarlo, pero sigue siendo adictivo además le incluyeron algunos modos nuevos como la opción de Battle Mode para jugar con un amigo mediante el cable link.Todo parece apuntar que será un juego del cual no te despegarás, aunque no aporte nada nuevo (a excepción de la historia) pero la base del juego es muy adictiva, sólo nos queda esperar a que salga, ya que falta un poco tener en nuestras manos tan entretenido juego.



Natsume
GAME BOY COLOR

RETURN OF THE NINJA

ULTIMATE SURFING





Estos dos títulos ya han de estar a la venta, además de que el título de Return of the Ninja lo analizamos en la anterior revista, pero fueron mostrados en el evento para que los conocieran más personas del medio, así que no abundaremos mucho del tema, es más sólo te diremos del Ultimate Surfing del cual aún no hemos mencionado nada antes, pero como bien has de estar imaginando, este título es del deporte del surf en donde tienes que hacer acrobacias en las olas para obtener buenos puntos. Otra cosa interesante es la posibilidad de jugar dos personas si se conectan con el cable link y puedes escoger entre seis diferentes surfistas, pero en general se ve muy bueno, así que no dudes que hablemos de él más adelante para que lo conozcas mejor.





¿POCKY & ROCKY PARA EL GAME BOY ADVANCE?

Después de revisar todo el material que nos proporcionó la gente de Natsume, dentro del mismo encontramos algo curioso, una foto del juego de Pocky & Rocky, pero lo curioso del asunto es que no fue anunciado para ningún sistema o consola, pero a nuestro juicio creemos que será un título para el Game Boy Advance pero no lo hemos podido confirmar aún, así que queda la incógnita acerca de esta foto que nos proporcionaron, pero esperemos que nuestras sospechas sean ciertas y veamos otro juego con estos personajes.



¿Será o no será? tu que opinas.

NAMCO

Namco no podía quedarse atrás, así que en su stand vimos tres juegos para el Game Boy Advance, dos de ellos están basados en juegos clásicos de esa compañía, pero el tercero es totalmente nuevo, ya que se trata de un nuevo personaje con el cual nos presenta un nuevo juego de aventuras en el que le han puesto muchas ganas los programadores de Namco. Los otros dos títulos están basados en juegos anteriores de esta compañía a los cuales siguen trayendo a la vida, pero ahora en el Game Boy Advance.

NAMCO
GAME BOY ADVANCE

KLONOA EMPIRE OF DREAMS

3er TRIMESTRE 2001

Namco presenta un nuevo personaje llamado Klonoa, quien pronto hará su aparición en el sistema portátil de 32 bits. Aquí tendremos una gran cantidad de niveles en donde enfrentaremos varios monstruos los cuales harán más difícil tu misión. Aún no conocemos bien la historia de este personaje, ni la historia de este juego, porque no la tenían disponible en el stand, pero de lo que si estamos seguros es que apunta para ser un buen juego, lo decimos por lo que vimos, solo esperamos que siga por ese camino para tener un buen juego de aventuras.





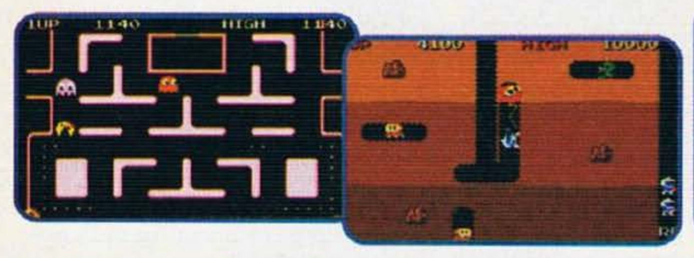
Otros títulos que se lanzarán para el sistema portátil son compilaciones de sus juegos y se tratan de:

NAMCO
GAME BOY ADVANCE

NAMCO MUSEUM

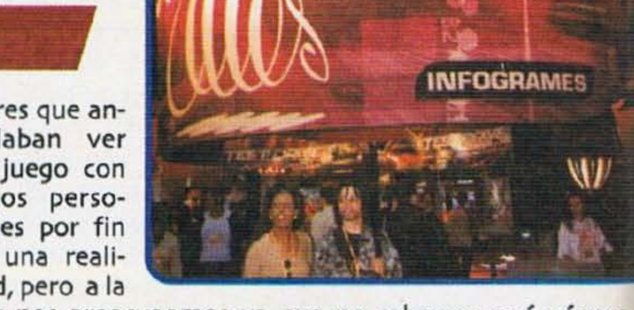
PAC MAN COLLECTION

JULIO 2001





INFOGRAMES

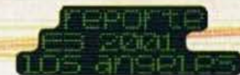


INFOGRAMES
GAME BOY ADVANCE

DRAGON BALL Z



Después de bastante tiempo y de que muchos de nosotros nos habíamos ya hecho la idea de no ver un título de estos personajes, Infogrames compró la licencia de Dragon Ball Z para hacer toda una serie de juegos basados en estos personajes. Al momento de enterarnos nos dio mucho gusto ya que por fin, varios videojugadores que anhelaban ver un juego con estos personajes por fin es una realidad, pero a la vez nos preocupamos ya que no sabemos qué género van a ser (por fuentes oficiales, nos enteramos que el título de GBA será una mezcla de aventuras y RPG). Por lo pronto estamos felices que por fin vaya ha salir un juego con estos personajes sólo esperamos que no saquen cualquier cosa, sino un buen juego de aventuras, peleas, etc.



como lo hizo Bandai en el Super Famicom, que en general todos eran buenos, por el momento sólo está anunciado este título para el Game Boy Advance, pero según nos dijeron y por el video que vimos en su stand, este juego va estar en las futuras consolas con lo que puede ser que haga su aparición el el Game cube.

A continuación está la lista de los demás titulos que va a lanzar Infogrames para el sistema portátil, la mayoriía son para Game Boy Color pero entre ellos está el Snoopy Tennis, el cual analizamos en la revista anterior y estaba anunciado para navidad de este año, no sabemos por qué, pero bueno, así son los licenciatarios.

Tootuff	GBC
Looney Tunes Racing	GBC
Snoopy Tennis	GBC
Lucky Luke Wanted	GBA
Alone in the Dark	GBC

UBI SOFT

UBI SOFT
GAME BOY ADVANCE

BATMAN VENGANCE



Si te gustó la noticia del juego que Kemco del caballero de la noche para el Game Cube pues, Ubi Soft no se queda atrás y decide lanzar un título de este personaje pero en el Game Boy Advance, el cual está basado en la serie animada. En esta ocasión tendremos a varios personajes de la serie tales como Batichica, Ala nocturna, por mencionar algunos quienes tendrán que detener a varios delincuentes como en juegos anteriores de Game Boy Color. Todavía no tenemos información acerca de la historia del juego pero nos mostraron varias imágenes del juego que se ven geniales, sólo nos queda esperar a que lo terminen para dar nuestro veredicto acerca de esta nueva aventura.



Otros títulos que se mostraron para el GBA son:

Bonx	GBA
Monster Jam	GBA
-Maximun Destruction-	
Rayman Advance	GBA
Tom Clancey's Rainbow Six	GBA
-Rogue Spear-	



Por falta de espacio a continuación tenemos la lista de los juegos que vienen en camino por parte de los licenciatarios que faltan, la mayoría de los juegos son para el sistema portátil, pero hay por ahí algunos títulos anunciados para el Game Cube, así que échales un ojo, ya que en el futuro hablaremos de ellos para que los conozcas mejor.

MIDWAY

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	GBA
NHL Hitz 2002	GC
Mortal Kombat New Generation	GC
NFL Blitz 2002	GC/GBA
Gravity Games Bike: Street. Vert. Dirt.	GC*
Arena 51	GC*

*Estos títulos fueron anunciados para la siguiente generación de consolas en la que está el GameCube por lo que los ponemos en la lista, pero puede que al final no salgan.

MAJESCO

Lo mejor que mostró Majesco fue Iridion 3D para Game Boy Advance, aunque Earthworm Jim y Pitfall The Mayan Adventure no se ven nada mal.

Iridion 3D	GBA
Aerial Aces	GBA
A Boy and his Blob	GBA
Caesars Palace advance	GBA
Dark Arena	GBA
Earthworm Jim	GBA
F-14 Tomcat	GBA
Fortress	GBA
M&M's Party	GBA
Pitfall The Mayan Adventure	GBA













PEQUEÑOS PERO PROMETEDORES LICENCIATARIOS

Jowood Productions, Cryo / Dream Catcher, TDK Media Interactive y Lego Software son unas compañías que no hacen mucho ruido, pero tienen preparados varios juegos para Game Boy Color y Game Boy Advance.

JOWOODS PRODUCTIONS

Graffiti Skater	GBC
Keep The Balance!	GBC
M&M´s - The Lost Formula	GBC
The Nations	GBC
Ottifanten	GBC
Santa Claus Jr.	GBC


THE NATIONS

GRAFFITI SKATER


KEEP THE BALANCE

CRYO/DREAM CATCHER

The Mask From zero to hero	GBC
Woody Woodpecker	GBC
Crazy Vampire Dracula	GBC
Zidane Football Generation	GBC
Roland Garros French Open	GBC


OTTIFANTEN

TDK MEDIACTIVE

Lady Sia	GBA
Wendy Every witch way	GBC
(si lo juegas en un GBA tendrás acceso a otro mundo y niveles)	
Shrek Fairy Tale Freakdown	GBC
No Rules: Get Paht	GBA


CRAZY VAMPIRE

NOTA IMPORTANTE: TDK Mediactive anunció la compra de la licencia de Robotech, con la cual tienen pensado sacar varios juegos con esta franquicia, pero hasta el momento no han mencionado algún título para algún sistema de Nintendo, esperemos que a futuro lancen algo, ya que hay muchos viedojugadores que están ansiosos de jugar un título de esta serie.

THE MASK

W. WOODPECKER

LEGO SOFTWARE

Lego Racers 2	GBA
Lego Island 2 The Brickster's Revenge	GBC/GBA
Lego Bionicle Tale of the Tohunga	GBA



Por cuestión de espacio, nos faltaron algunos licenciatarios como Acclaim y Activision, quienes tienen bastantes cosas, pero todo esto lo verás en el siguiente número. Hasta entonces.

ÚLTIMA PÁGINA

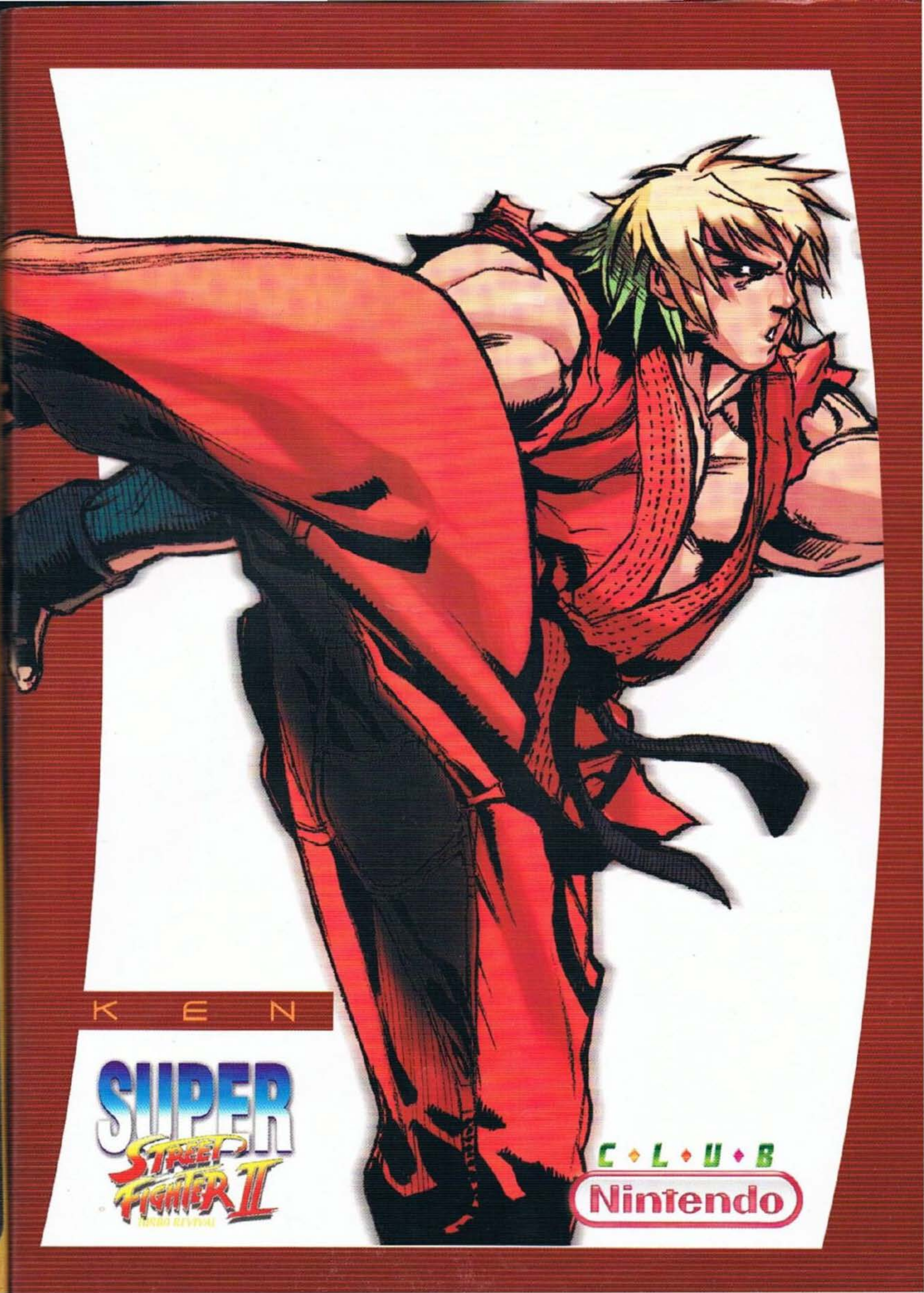
RAYADOS

Bueno, pues el E3 estuvo muy bueno y se mostró el futuro de la tecnología en videojuegos. Y, hablando de vanguardia tecnológica, en cámaras instantáneas, Polaroid no tiene igual. Y, como sabes, las cámaras digitales también son instantáneas, así que Polaroid no podía quedarse atrás en este aspecto y están estrenando su nueva PhotoMAX MP3. Esta, además de ser una cámara digital que toma fotografías al instante con una resolución máxima de 640 x 480 pixeles, guardando las fotos en una tarjeta de memoria CompactFlash de 16MB removible, también tiene una atractiva y fantástica opción: Toca archivos de MP3... sí, leíste bien. Este "combo" de cámara digital con MP3 player, te permitirá tomarles fotos a tus cuates en estas vacaciones, mientras escuchas tus rolas favoritas. Esta cámara incluye un software para que en tu PC puedas tocar archivos MP3 y además retocar, decorar o hacerle lo que la imaginación te permita a las fotos que tomaste. Esta cámara es tan única como los cilindros de Polaroid que tenemos para ti, para que mientras tomas fotos y escuchas música con tu PhotoMAX MP3, disfrutes de tu bebida favorita. Tenemos muchísimos cilindros cortesía de Polaroid y puedes tener uno muy fácilmente. Sólo tienes que enviarnos un dibujo en un sobre para la Galerie D' Adeleine. El dibujo tiene que ser del juego de GameCube que más te haya gustado del E3. Los primeros dibujos que lleguen antes del 30 de Julio a la redacción, tendrán su cilindro. No olvides incluir todos tus datos (nombre, dirección y teléfono), si no, tu carta no será tomada en cuenta. Sólo podrán participar personas del D.F. y área metropolitana.



RESET

Pues, ahora que ya conoces los juegos del Nintendo GameCube, seguramente se te queman las habas por que sea 5 de Noviembre. Pero no comas ansias, ya que aún faltan algunos meses para que podamos ponerle las manos encima a tan maravilloso sistema. Pero, no hay que olvidar que a partir de este mes ya tenemos en nuestros bolsillos el Game Boy Advance, así que los análisis de los mejores juegos para este sistema estarán a la orden del día. El próximo mes, además de incluir más de los juegos que vimos en el E3 y algunos reportajes especiales acerca de este evento (como el Control de los Profesionales de Spot, quejándose de algo, seguramente), también tendremos la continuación de los tips de Banjo-Tooie y muchos análisis de los nuevos juegos de Game Boy Color. Eso, además de las secciones de cajón, como el Cementerio de Panteón, El Conejo en el País de las Maravillas, la Galerie D' Adéleine, Dr. Mario, Super Wario (está de regreso), S.O.S., Mariados y, por supuesto, La Ultima (y muy querida) Página. ¡Nos vemos en Agosto!


KEN
SUPER
STREET FIGHTER II
TURBO REVIVAL
CLUB
Nintendo


SUPER
STREET FIGHTER II
TURBO REVIVAL
CAMMY
C·L·U·B
Nintendo